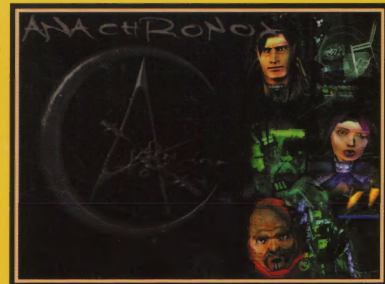


10 2001

Mega GAME

ПОЛНОЕ
ПРОХОЖДЕНИЕ!
Anachronox



PREVIEW

- ▼ Battlefield 1942
 - ▼ Stronghold
 - ▼ Star Trek: Armada II
 - ▼ Global Operations
 - ▼ Might&Magic IX
- и еще несколько...

НАВОРОТ

Клавиатура
Personal ID
Keyboard
Singlecore-FPR
распознает
хозяина
по пальцам...



Max Payne
Arcanum

НА CD
МЕГАСОЛЮШНЫ
Icewind Dale:
Heart of Winter: Trials of the
Luremaster
Три Королевства II
Alone In The Dark 4:
The new nightmare

Более
100
игр в номере

Venom

Conquest:
The Frontier Wars

Top Shots 2

Zoo Tycoon

Битва за Британию

и многие другие...

ISSN 1560-988X



9 771560 988008



Сертификат
качества разработки,
проектирования
и производства
ISO-9001
Вся продукция
К-Системс
сертифицирована



**СИЛА
И
ИНТЕЛЛЕКТ**

Предприятиям
и организациям:

Москва
(095) 495-1167
С.-Петербург
(812) 327-6556
Оренбург
(3532) 776-011
Астрахань
(8512) 390-553
Курган
(35222) 34-633
Сыктывкар
(8212) 445-794

Розничные
магазины:

Москва
Хомо Техникус
проспект Мира, дом 36,
(095) 280-2800,
280-7159

Электон-Топ двадцать
ул. Селезневская, дом 4,
тел./факс (095) 974-7733

Санкт-Петербург
ул. Маяковского, дом 24,
(812) 327-6556,
279-1909
sales@k-systems.ru

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

Компьютеры K-Systems Irbis Favorite

на базе процессора
Intel® Pentium® 4:

ЦЕНТР ВАШЕГО ЦИФРОВОГО МИРА



www.pl-computers.ru

PL КОМПЬЮТЕРЫ

О КОМПЬЮТЕРАХ
ПРОФЕССИОНАЛЬНО
И ЛЕГКО



Обзоры
и тесты новинок
компьютерного «железа»

Подробные описания популярного ПО

Полезные советы и практические руководства

Download-секция: свежие драйверы и полезные утилиты

Архив номеров за 3 последних года

Всё это и многое другое на нашем сайте

Разделы:

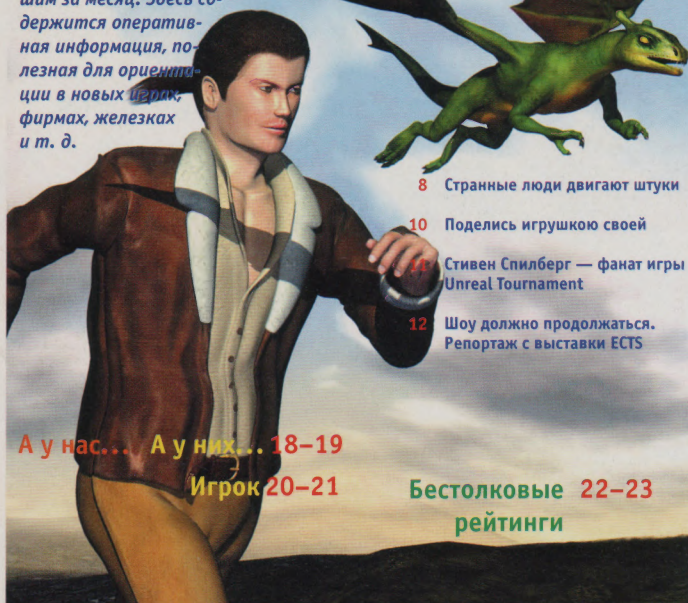
- 1-я страница →
- Новости →
- Software →
- Hardware →
- Видео карты
- Звуковые карты
- Материнские платы
- Мобильные компьютеры
- Модемы и сетевое оборудование
- Мониторы
- Мультимедиа устройства
- Накопители
- Настольные компьютеры
- Принтеры
- Процессоры
- Прочее
- Ручные компьютеры
- Сканеры
- Серверы
- Устройства ввода
- Темы →
- Практикум →
- Internet →
- Пограничные мемы →
- Вселенная Казакова →
- Форум →
- Журнал →
- Игры →
- Поиск на сайте →

8-21

30 дней

на линии огня

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.



8 Странные люди двигают штуки

10 Поделись игрушкой своей

11 Стивен Спилберг — фанат игры Unreal Tournament

12 Шоу должно продолжаться. Репортаж с выставки ECTS

А у нас... А у них... 18-19

Игрок 20-21

Бестолковые 22-23
рейтинги

24

Красота

Хорошо быть
плохим
[Хулиганы]



Сплошное мордоворотство

28

**Предварительный
Просмотр**

29 Casino Tycoon

31 Star Trek: Armada II

33 Die Hard: Nakatomi Plaza

36 Darkened Skye

39 Battlefield 1942

41 Elder Scrolls III: Morrowind

44 Global Operations

47 Sovereign

49 Stronghold

51 Might&Magic IX



60 Max Payne

54

Коктейль

Инквизитор

Битва за душу императора

66 Arcanum

МЕГА



158

Ящик для
Мусора

160

Игры
в моей жизни

72

Игры, любимые народом

Мейд бай демиурги
[Commander Keen]

Мальчик и чудовища



122

Интернет для геймера

123 Не спать!

[Operation Flashpoint]

Война — дело святое



130

Максимка
для интернетчиков
[Max Payne]Линки для
ню-йорского копа

76 ОБОЙМА

«Обойма»! Святая-святых «МегаГейма».
Здесь, в уютной упаковочке, поблескивая
латунью и влажностью ружейного масла,
лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные
описалова разнообразных игрушек.

78

Venom

Codename: Outbreak

82

Vietnam 2:

Special Assignment

86

The Sting!

89

Zoo Tycoon

93

Divided Ground

96

Conquest: Frontier Wars

100

Top Shots 2

104

Creatures

Docking Station

107

Primal Prey

110

Битва за Британию

114

Мои виртуальные
похожденияСлово о полку
Дентаргове

Некротан, который вспомнил все



134

Mission Possible

135

Вспомнить все
[Anachronox]Вся королевская рать
[Три королевства II]Темнота и одиночество,
или как утерли нос Макаулею Капкуну
[Alone in the Dark 4: The New Nightmare]Третья часть марлезонского балета
[Icwind Dale: Heart of Winter:
Trials of the Luremaster]

146

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

147

ТЕХНОЛОГИИ

Мобильные телефоны



152

ПРОДУКТ

nVIDIA GeForce 3

154

ПРОДУКТ

Sound Blaster Audigy

155

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ

Клавиатура с примочками

156

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии



Шеф-редактор **Дмитрий Резников**
dr@gamecenter.ru
Директор по производству **Марианна Ким**
kimm@subnet.ru
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова**
lorova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор **Алексей Котко**
kotko@gamecenter.ru
Заместитель главного редактора **Николай Пянков**
ijnik@gamecenter.ru
Выпускающий редактор **Петр Курков**
corvus@submarine.ru
Ответственный редактор **Петр Давыдов**
pdavydov@gamecenter.ru
PR-менеджер **Маргарита Осепян**

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель **Сергей Котов**
Татьяна Аверьянова
Ольга Дмитриевская
Людмила Колобова
Людмила Коломийцева
Ольга Курасова
Ирина Рощина
Наталья Савельева

ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕДАКЦИЯ

Начальник **Эдуард Ильин**
Зам. начальника **Сергей Марей**
Редактор **Олег Лошков**
Координатор **Александр Мирзаев**
Николай Скоков

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Руководитель отдела дизайна **Сергей Барабанчиков**
Александр Горбачев
Сергей Ковалев
Стелла Косторова
Марианна Мисюк
Татьяна Хромова
Руководитель отдела верстки **Павел Кондратович**
Андрей Маркин
Александр Наскальный
Алексей Новиков
Вера Омелянюк
Дмитрий Пугачев
Олег Студницкий

Фотограф **Дмитрий Мернов**
Производственный отдел **Екатерина Мельникова**
Предпечатная подготовка **Олег Вербовой**
Репроцентр РА «Фантазия»

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа **Александр Придачим**
apridachin@submarine.ru
Любовь Болдырева
(095) 273-65-60
Отдел подписки **Алексей Грязнов**
(095) 273-65-60

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: (095) 202-99-75, 937-38-79

для писем **111024 Москва, а/я 101**
секретариат **тел./факс: (095) 273-65-60,**
273-65-49,
234-98-11

Учредитель **ООО «Рекламное агентство «Фантазия»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
тел. (095) 253-80-51,
253-82-14,
253-80-45,
785-29-99

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Per. № 018230 от 28 октября 1998 года.

Полное или частичное воспроизведение материалов, содержащихся
в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения редакции.
Редакция не несет ответственность за содержание рекламных материалов.

Реклама в номере

«1С» обложка, стр. 27
«Интернет-шоу» стр. 131
«К-Системс» обложка
Компьютеры TEEN стр. 144, 145
Мониторы Samtron стр. 71
«ПЛ: Компьютеры» стр. 153
Радио РДВ стр. 85
«Руссобит-М» стр. 53, 75, 121
«Формоза» стр. 65
Dina Victoria обложка
INT стр. 7
www.gamecenter.ru стр. 99
www.pl-computers.ru стр. 1
Zenon стр. 133

Уважаемые учителя, ученики, ученые и управдомы!

На днях умные сотрудники редакции учинили удивительно уместное исследование по учету количества букв в разных номерах нашего журнала. Выявилась следующая закономерность: в летних номерах регулярно сокращается количество букв «у». Так, в апрельском номере МГ насчитывалось 15 204 буквы «у», а уже к июню количество «у» сократилось на 1409, таким образом получилось всего 13 795 букв; к августу же это число уменьшилось еще на 389. При этом недостаток «у» компенсируется с помощью букв «п», «е» и «о».

Одновременно давно замечено, что в летние месяцы падает объем продаж журнала. Раньше это явление ошибочно списывалось на «традиционный» летний спад читательской активности, однако свежие исследования опровергают это лженаучное мнение. Современная ученая мысль убедительно утверждает, что продажа журналов находится в прямой зависимости от частоты использования буквы «у» на их страницах.

Судите сами, сколько удивительных, уместных слов есть на букву «у», сколько оценок могут дать! Например: «уникальное убожество», «ужасное уродство», «ураган», «угарная штуковина», «ууу, как круто». Буква «у» побуждает к действию («уноси ноги!»), намекает на что-либо («убью, гад!»), называет предметы («угол», «ухо», «урод»), передает эмоции («уй!»). Масса важных, уникальных слов имеется на букву «у»: «ультрареволюционер», «универсам», «употребительность», «урезка», «урожай», «урюк», «утраквист», «утолщенный». Также буква «у» играет важную роль в середине слова («пузо», «культивация», «поруганный», «кусок», «раздуываая») и даже в его конце («му-му», «ку-ку», «Катманду», «угу», «гуру»)!

Такая вот удивительная эта буква «у».

Уууууууууу, какая удивительная!

Редакция

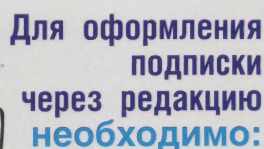
Список игр, упоминаемых в номере

Anachronox	135	Harry Potter	12	Serious Sam 10	158
Anarchy Online	16	Heli Heroes	9	Silent Hunter 2	10
Anno 1503	13	Hitchhiker's Guide		Sindicate	23
Arcanum	10, 66	to the Galaxy	13	Soldier of Fortune	11
Art of Magic	9	IL-2 Sturmovik	17	Sovereign	47
Battlecruiser Millenium	9	Imperium Galactica 3	17	Star Monkey	11
Battlefield 1942	39	Industry Tycoon	14	Star Trek: Armada II	31
Betrayal at Krondor	20	Inquisitor	54	Star Wars Galaxies	9
Black&White: Creature Isles	10	Kohan	11	Starships Unlimited II	11
Casino Tycoon	29	Lineage: the Blood Pledge	10	Stronghold	49
Championship Manager	11	Magic: the Gathering	8	The Amazing Virtual	
Chaser	19	Max Payne	61, 130	Sea Monkeys	14
Civilization	22	Medal of Honour:		The Pinchcliffe Grand Prix	17
Civilization III	19	Allied Assault	10, 13	The SimCity	22
Comanche	4, 17	Might&Magic III	20	The Sting!	86
Command&Conquer	158	Might&Magic IX	51	Theater of War	10
Commander Keen	72	Minesweeper	22	Tom Clancy's Ghost Recon	16
Commandos	2, 11	Moto Racing	3, 11	Top Shots	2, 100
Conquest: Frontier Wars	96	Myst III	17, 19	Unreal Tournament	11
Counter Strike	11	Neocron	11	Venom	18, 78
Creatures Docking Station	104	New York Race	16	Vietnam 2:	
Curse: The Eye of Isis	16	Operation Flashpoint	123	Special Assignment	82
Darkened Skye	36	Patrician 2: Quest for Power	19	Warcraft III: Reign of Chaos	10
Death Bowl: the Gladiators	15	Planet of the Apes	11	World of Warcraft	13
Denki Blocks	16	Pool of Radiance	18	World War III: Black Gold	10, 14
Destroyer Command	10	Primal Prey	107	Worms Blast	17
Die Hard: Nakatomi Plaza	33	Primitive Wars	16	Worms World Party	15
Divided Ground	93	Project Nomads	16	Yuri's Revenge	10
Divine Divinity	10	Quake IV	11	Zax: the Alien Hunter	10
Dungeon Keeper	23	Rails Across America	10	Zoo Tycoon	89
Dungeon Siege 9	20	Red Faction	10	Битва за Британию	110
Earthworm Jim	22	Return to Castle Wolfenstein	10	Догони Чапая	9
Elder Scrolls III:		Return to Krondor	20	Нашествие	18
Morrowind	11, 15, 41	Ring II	16	Периметр	18
Evil Twin	18	Rock Manager	13	Путь к Себе	18
FarGate	9	Rune Sword II	11	Хулиганы	24
Global Operations	44	Sea Dogs	15	Шторм	18

Аккуратно отрежьте обложку СП и сложите по пунктирным линиям.

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ

ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



Отдел подписки: 273-17-72, 273-50-86,
273-35-25 (доб. 110, 111)

Получатель:

125047 Москва, Оружейный пер., д.5-9
ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»
ИНН: 7710152963

Р/с 40702810800000000012 в КБ «Ауэрбанк» г. Москвы
К/с 30101810600000000252 БИК 044585252

СОДЕРЖИМОЕ CD №10 2001

Журнал у нас большой, но все же не резиновый. Однако это дело поправимое, если есть CD. В разделе **ДЕМО** можно ознакомиться с демоверсиями тех игрушек, которые не поместились в номере.



Aliens vs. Predator 2



Intensity XS

Red Faction



Scream Machine

Battle Snake

Throne of Darkness

Frank Herbert's Dune

Excalibur

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800х600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98

CD НА МАТЕМАТИКА

Wintersemester
1999/2000
The New York
Iceberg Sale: Next of
Kind
Home in the
Hudson
Mesacon
TH

www.gamecenter.ru

E-mail: mmlad @ submaria.ru

Информация для частных лиц: у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1. Перечисление через Сбербанк РФ: заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка РФ и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2. Почтовый перевод: за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим вас потребовать официальный подтверждение отказа в приеме платежа и проинформировать об этом редакцию.

Адреса для оптовых покупателей:

Москва
000 «Медиа Группа "ЛОГОС"»,
(095) 974-21-31.
000 «Агентство печати "ОДА"»,
(095) 974-21-32.
000 «Роспресс ЛТД»,
(095) 211-12-65.
000 «ДМ-Пресс»,
(095) 231-11-91.
000 «Торговый Дом "Паблик-Пресс"»,
(095) 253-44-34.
000 «Титул-Пресс»,
(095) 299-94-26.
000 «Глобус РДП»,

(095) 240-74-05.
000 «АРП Тверская-13»,
(095) 973-80-52.
ЗАО «Концерн "Вечерняя Москва"»,
(095) 256-92-45.
ЗАО «Ариа АиФ»,
(095) 207-52-06.
Спорткомплекс «Олимпийский»
(мелкооптовый рынок печатной продукции),
Олимпийский пр-т, 16.

Санкт-Петербург:
000 «Метропресс»,
(812) 275-38-86.

Новосибирск:
000 «АРПИ Сибирь»,
(3832) 20-36-26.

Екатеринбург:
«Уральский региональный центр "Фактория-Пресс"»,
(3432) 22-25-53.

Страны Балтии:
000 «Пресс-Лига»,
(095) 217-48-52.
000 «За Рубежом-Сервис»,
(095) 257-52-74.

Patches

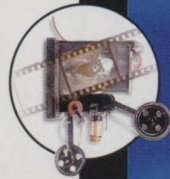
Давно уже разработчики не делают игршек без дпч. Видимо, они считают, что у всех есть Интернет, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Интернета, у вас есть «МЕГАТЕЙМ»: Пatches к новейшим играшкам — на диске.



- ▶ **Age of Sail II** v.1.55
- ▶ **Emperor: Battle for Dune** v.1.08
- ▶ **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal** v.2.6498
- ▶ **Gangsters II: Vendetta** v.1.06
- ▶ **Starforce** v.1.0.1
- ▶ **Tropico** v.1.04
- ▶ **World War II Online** v.1.22

Видеосалон

Разработчики знают, красота нынче важнее иррациональности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и наслаждайтесь своей душой! В разделе **видео** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.



- ▶ **Commandos 2: Men of Courage**
- ▶ **Duel Field**
- ▶ **Evil Twin: Sargent's Chronicles**



Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы от аудиолюбителей Web-браузеров мы ежемесячно выкладываем на наш CD.



- ▶ **WinAmp v.2.76**
- ▶ **Acrobat Reader 5**
- ▶ **GetRight v.4.5**
- ▶ **IQTest**
- ▶ **Football Extra v.1.0**
- ▶ **Kai v.2.01**
- ▶ **Dumped Core Slang Dictionary v.1.0**

Просьба указывать в квитанции об оплате, с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.

Бланк заказа
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. _____

(х) подписчика или ответственного лица в организации _____

Название организации _____

Срок подписки _____ месяцев начиная с _____ 2001 г. Кол-во комплектов _____

«MegaGame» + CD

На 3 мес. — 240 руб.

На 6 мес. — 480 руб.

На 3 мес. — 210 руб.

На 6 мес. — 420 руб.

Адрес доставки:

Почтовый индекс _____

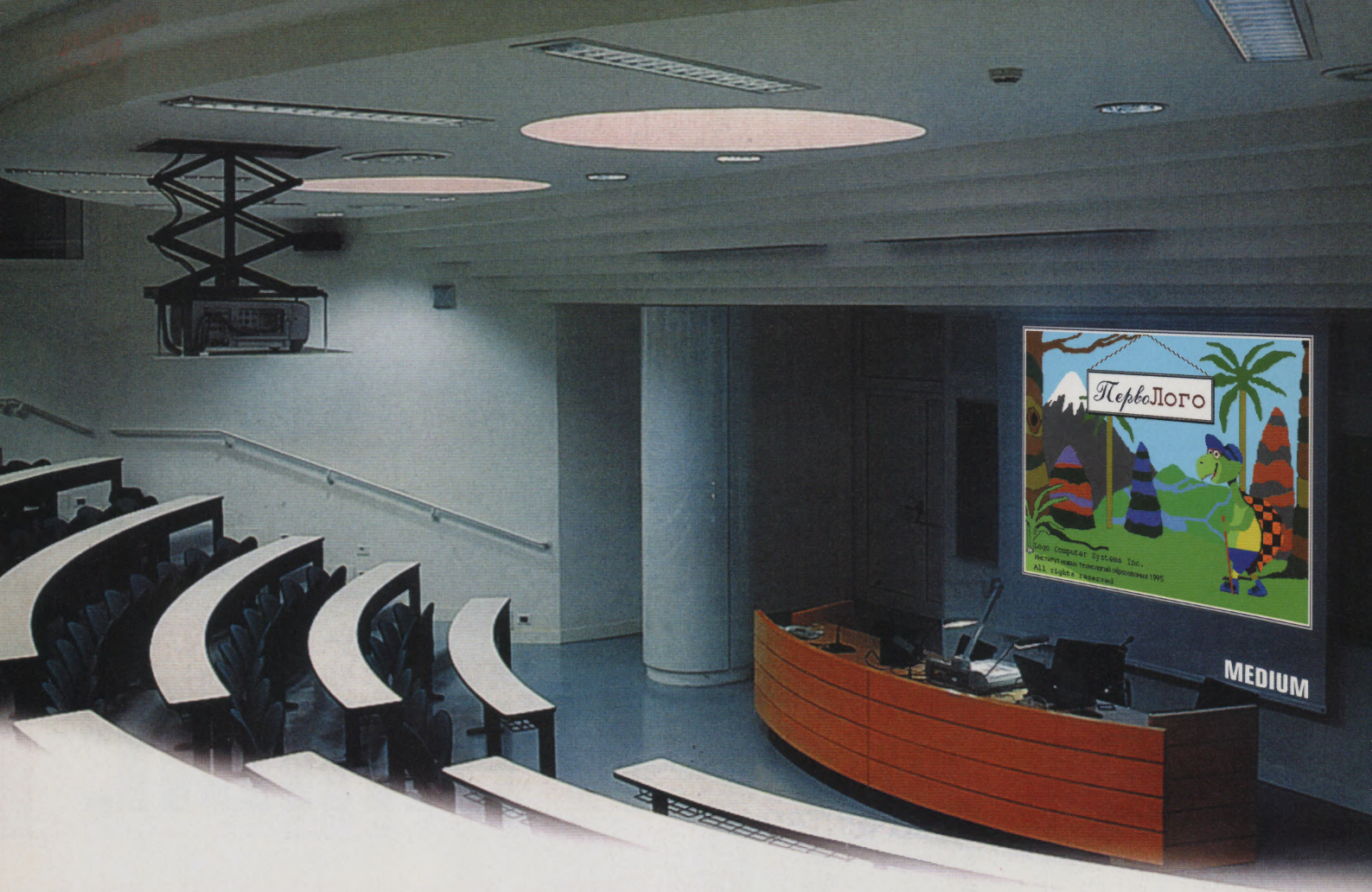
Полный почтовый адрес: область, край, республика, район, город _____

Телефон _____ e-mail _____

Улица, дом, корпус, № кв.: _____

Прилагаю квитанцию об оплате начиная с _____ номера.

Аккуратно отрезать обложку CD и сложить по пунктирным линиям.



ПРОЕКЦИОННЫЕ И ЗВУКОВЫЕ СИСТЕМЫ

для лекционных аудиторий, предметных кабинетов,
актовых залов

Новости на сайте
www.intmedia.ru

Новинки в ИНТернет магазине
www.int-medium.ru

Новый каталог презентационного оборудования
2001/2002

Институт новых
технологий
образования



Москва, Мытная ул., 50
Факс: (095) 237-9109
Тел.: 926-4965 (многоканальный)

30 дней

на линии огня



Некотрые люди не понимают, почему у нас 30 дней находятся на линии огня. Говорят, что это вообще безобразие, потому как можно было придумать что-нибудь поспокойнее. Однако я в корне не согласен с этим предложением.

Вокруг всегда происходит что-либо страшное. Возьмем хоть пушкинскую сказку про рыбу. Вы думаете, какова ее мораль? Не надо быть жадным? Как бы не так! Это прогринписовская сказка об общей загрязненности моря. Причем сказка явно пророческая, так как поэт еще тогда предвидел, что человечество неминуемо изгадит окружающую среду. С чего я это взял? Ладно, если вы не понимаете, я немного пере-скажу вам ее:

*Жил старик со своею старухой
у самого синего моря.
Старик ловил неводом рыбу,
а старуха хавала в три хари.
Раз он в море закинул невод —
вышел невод с банками пивными.
Он другой раз закинул невод —
вынес невод обломки арматуры.
Третий раз он закинул невод —
разъело сети кислотною водою.
Вдруг разверзлись воды в синем море
и явили рыбку золотую.
Подплыла к нему рыбка, спросила:
«Чего тебе надобно, старче?»
Завопил рыболов благим матом:
«Отвали от меня, злая пакость!
Не желаю рыбы говорящей
и мутантов не люблю радиоактивных!»*

Поняли? Лучше мы будем сидеть у разбитого корыта, чем есть мутировавшую рыбу! А вы говорите, поспокойнее... На линии огня и только там наши дни!

Панков Николай

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

СТРАННЫЕ

GenCon — съезд настольных

Время как прогрессивная, но «казуальная» общественность с вождением взирает в направлении туманного Альбиона, ожидая услышать от славных новостей о последних проектах, общественность еще более прогрессивная уже находилась в городе Лондоне, где непосредственно перед ECTS случился съезд настольных геймеров всего мира под названием GenCon.

GenCon, проводимый преимущественно силами компании Wizards of the Coast (ныне обладающей самой большой вязанкой прав на различные настольно-ролевые системы, начиная от Magic: the Gathering и заканчивая AD&D), состоялся в той самой «Олим-

пии», где до сих пор проходила сама ECTS. Толпы мужиков и теток сидели за столами и занимались разными странными вещами — играли в роле-





И.С. Тургенев



Н.А. Некрасов



Л.Н. Толстой



Александр фон Гумбольдт



А.М. Герцен



ЛЮДИ ДВИГАЮТ ШТУКИ

геймеров

вые игры, раскладывали фишки, карты, двигали жестяных солдатиков и пинали штуки по доскам. Тут же имелась не-большая ярмарка сопутствующих това-



Безумные дядьки играют в солдатиков.

GenCon, проводимый преимущественно

силами компании Wizards of the Coast,

состоялся в той самой «Олимпиаде»,

где до сих пор проходила ECTS.

ров — деревянных мечей, доспехов, карт, книг, фишек, штук и пакетиков. В качестве официальных мероприятий народу демонстрировались различные новые и возрожденные игры. Например, суперигра «Догони Чапая» (название рабочее), где народ щелбанами гонял фишки по изогнутой доске. Из интересных нам событий можно отметить пяток компьютеров, на которых все желающие играли в еще не вышедшую Art of Magic (на ECTS, кстати, ее не показывали). Кроме того, тут же состоялось соревнование по игре Magic: The Gathering под названием Grand Prix London, где обладателем большого количества денег в очередной раз стал крупный немец Каи Будде.

В общем, любой желающий за какие-то десять фунтов стерлингов мог убедиться, что безумного народу на свете полно и становится больше с каждым годом. Такого количества непонятных, но разных способов убить время вы не увидите больше нигде... разве что на GenCon 2002, который состоится, судя по всему, здесь же ровно через год. **КС**



SHORT NEWS

- Французский издатель Titus Interactive получил в свое распоряжение 51% акций компании Interplay. Теперь новый хозяин имеет полное право переизбрать совет директоров Interplay, что, возможно, и произошло в сентябре.
- Игрушка Dungeon Siege от разработчика Gas Powered Games в очередной раз задержана. Теперь ре-



лиз перенесен на 2002 год.

- Фирмы Lucas Arts и Verant Interactive в очередной раз обновили Faq, посвященный глобальному онлайновому проекту Star Wars Galaxies.

- Компания 3000AD, ответственная за разработку игрушки Battlecruiser Millennium, выпустила очередной апдейт для своего культового проекта. Подробности можно узнать здесь: www.3000ad.com/dev/index.shtml.

- Компания Zuxhez планирует в конце года выпустить ремейк классической аркадной игры Heli Heroes.
- Фирма Microids объявила об американском релизе игрушки FarGate, которую разрабатывала компания Super X Studios. Это современная стратегия реального времени с мощным трехмерным движком.

SHORT NEWS

- Издатель Ubi Soft объявил об очередной задержке — корабельные симуляторы Silent Hunter 2 и Destroyer Command не вышли в сентябре, как это планировалось ранее, а релиз перенесен соответственно на октябрь и середину декабря.
- Компания JoWood Productions объявила об окончании разработок изометрического



action'a Zax: The Alien Hunter и стратегии реального времени World War III: Black Gold.

Первая игра должна была появиться в сентябре, в то время как вторая выйдет только 12 октября.

- Лига профессиональных кибератлетов (CPL) отныне намерена строго соблюдать возрастные ограничения игр. Например, на турниры по играм класса M (mature) не будут допускаться участники моложе 17 лет.

- Игра Arcanum вышла буквально на днях, а разработчики из Troika



Games уже анонсировали патч, который должен был появиться в Сети через неделю после релиза.

- Sierra, если помните, закрыла подразделение Dynamix и провела в своих рядах масштабную реорганизацию. В результате этого была сформирована команда разработчиков под названием Tribes, куда вошли несколько человек, работавших над Tribes 2. Возглавил новое подразделение некий Rod Fung.

КОНКУРС

ПОДЕЛИСЬ ИГРУШКОЙ СВОЕЙ

**Главное — не
победа, а участие**



В марте этого года в рамках выставки «Медиаатка» будет проводиться мероприятие, которое может оказаться небезынтересным для наших читателей. Дело в том, что издательский дом «Фантазия» совместно с Центром предпринимательской инициативы организует всероссийский конкурс молодых программистов «Визионер». Талантливым авторам-любителям предлагается представить на конкурс любую работу, подходящую под определение «мультимедийная». Все программы будут переданы квалифицированным экспертам для оценки, после чего самым удавшимся присудят различные призы. Заниматься отбором игровых мультимедийных работ будут специалисты из «MegaGame», а неигровых — из дружественной редакции журнала «ПЛ: Компьютеры». Награждение победителей произойдет на самой выставке «Медиаатка», однако программы должны быть представлены заранее, так что если вы желаете принять участие, то начинать писать свой шедевр уже пора. Может быть, это ваш шанс заявить о себе и найти свое место среди профессионалов. Подробнее об этом конкурсе мы напишем в следующем номере, где и познакомим вас со всеми его условиями.

Календарь

СЕНТЯБРЬ

1

По традиции именно в этот день дети идут в школу. Несмотря на то, что была суббота, традицию не нарушили.

2

В далеком Лондоне стартовала крупнейшая европейская игровая выставка ECTS. Казачки были успешно засланы — читайте репортаж в «30 днях...».

3

В очередной раз компания Blizzard сообщила крайне важную информацию, что игра Warcraft III: Reign of Chaos выйдет ближайшей зимой.

4

Стало известно, что релиз игрушки Divine Divinity состоится в первом квартале следующего года.

5

Французская компания Wanadoo стремительно ворвалась на игровой рынок и сразу же анонсировала два десятка проектов.

6

Фирма Strategy First объявила, что в печать ушла игрушка Rails Across America. Релиз должен случиться в ближайшие дни.

7

Ведущий программист компании Volition поделился информацией о том, что игрушка Red Faction практически завершена и в ближайшее время может уйти в печать.

8

Фирма Lionhead Studios анонсировала официальный аддон к игре Black&White, который будет называться Black&White: Creature Isles.

9

Многообещающая игра от компании Electronic Arts под названием Medal of Honor: Allied Assault задерживается до начала февраля следующего года.

10

Стало известно о еще одной онлайн-мультимедийной игре Lineage: The Blood Pledge, которая создается разработчиками из Южной Кореи.

11

Появилась информация, что продолжение стратегии Red Alert 2, называемое Yuri's Revenge, появится на прилавках магазинов 25 сентября.

12

Разработчики игрушки Serious Sam из компании Croteam объявили, что фирма планирует создание сиквела. Никакие предполагаемые сроки релиза пока не известны.

13

Осенью должна появиться в продаже игра World War III: Black Gold от немецкой фирмы JoWood Productions. В России игрушку будет издавать компания «Руссобит-М».

14

В этот день началось открытое тестирование мультимедийера в игре Return to Castle Wolfenstein.

15

Westwood Studios выпустила сборник Theater of War, куда вошли следующие игры: Command&Conquer, C&C: Tiberian Sun и обе части Red Alert.

16

Компания Infogrames приобрела права на издание всех игр от Codemasters на территории США в течение года. За это время Codemasters планирует сделать 17 игр.

17

Фирма TimeGate Studios выпустила новый патч к игре Kohan: Immortal Sovereigns. Скачать его можно с сайта игры www.kohan.com.

18

Фирма EON Digital Entertainment приобрела права на издание игрушки The Elder Scrolls III: Morrowind.

19

Появилась информация, что в октябре Electronic Arts выпустит мотоциклетный симулятор Moto Racing 3.

20

В этот день вышла потенциально хитовая игра Commandos 2 от компании Eidos Interactive.

21

В продаже появилась игрушка Soldier of Fortune: Platinum Edition. По сравнению с Gold Edition добавились несколько мультиплеерных карт, электронный Strategy Guide и демка SoF 2.

22

Фирма Sports Interactive объявила, что игра Championship Manager: Season 2001 выйдет уже в октябре этого года.

23

Компания Activision неожиданно, но вполне официально анонсировала игру Quake IV. Естественно, никакой другой информации фирмой предоставлено не было.

24

Во второй половине сентября должен случиться релиз патча для Counter-Strike за номером 1.3. Говорят, в него будет встроен голосовой чат.

25

Игрушка Red Alert 2: Yuri's Revenge, как и предполагалось, вышла именно 25 сентября.

26

Компания CDV анонсировала еще одну онлайн-игру. На сей раз это шутер под названием Neocron. Сроки предполагаемого релиза — четвертый квартал этого года.

27

Фирма Small Rockets выпустила очередную версию своей простенькой двухмерной стрелялки Star Monkey. Чтобы скачать ее, зайдите на официальный сайт www.smallrockets.com/pc/starmonkey/index.htm.

28

На этот день запланирован релиз новой RPG от компании Shrapnel Games, которая называется RuneSword II.

29

В конце месяца компания Ubi Soft планировала выпустить игру Planet of the Apes. Случилось это или нет — мы не знаем.

30

Игра Starships Unlimited II — независимая разработка фирмы AreZone — теперь имеет собственного издателя в лице компании Matrix Games.

КИНО И ИГРЫ

СТИВЕН СПИЛБЕРГ —
ФАНАТ ИГРЫ
UNREAL TOURNAMENT

Графические технологии от Epic Games будут использованы в фильме «А.И.»



Компания Epic Games в очередной раз привлекла к себе внимание общественности. В авторитетном журнале «Film and Video Magazine» появилась публикация, в которой впервые сообщается, что прославленный кинорежиссер Стивен Спилберг исполь-

зовал графический движок из Unreal Tournament при создании своего фильма «А. И.».

Современная графическая технология применялась в тех случаях, когда было необходимо смоделировать живых персонажей в полностью компьютерном окружении. Разработчики из Epic Games расценивают факт востребованности движка из UT не иначе как мощнейший прорыв на рынок киноиндустрии. Ее представители, кстати, тоже отмечают удобство компьютерных технологий. Отныне не нужно будет напрягать воображение и представлять, как должно выглядеть окружение: можно просто смоделировать и увидеть его на экране монитора. Люди, принимавшие участие в съемках, утверждают, что Спилберг довольно быстро освоился с движком, его особенностями и технологией перемещения камеры внутри компьютерного мира. А разработчики из Epic Games вообще подозревают, что знаменитый режиссер — продвинутый фанат Unreal Tournament.



ЖЕЛТЫЙ

ВЫСТАВКА ECTS

В самом начале сентября этого года в городе Лондон, что на Темзе, прошла традиционная игровая выставка ECTS (Electronic Computer Trade Show). Поскольку данное мероприятие является крупнейшим в Европе и вторым по значимости в мире, наши казачки-засланцы не могли оставить его без внимания и прибыли в столицу туманного Альбиона еще в августе, дабы заблаговременно разместиться, акклиматизироваться и вкушать сорта местного пива по полной программе.



На этом автомобиле ездят крутые норвежцы.

ШОУ должно продолжаться



Алексей Котко с выставки ECTS

В ходе выставки выяснилось, что по сравнению с прошлогодней ECTS текущая будет изрядно хуже. Первый недостаток, который является главным, состоит в том, что кардинально изменилось место проведения выставки. Отныне ECTS проходит не в удобной во всех отношениях Olympia, а в выставочном комплексе ExCeL. Месторасположение последнего, мягко говоря, оставляет желать лучшего. Центр города с многочисленными достопримечательностями и местами скопления людей сменился на убогий промышленный райончик Docklands. Мало того что из центра ехать до него не меньше часа, так там еще нет ни одного заведения, где можно хотя бы поесть (я уж не говорю о «попить»). В общем местечко явно запущенное и никак не способствует привлечению компаний для участия в выставке. Отчасти поэтому многие европейские издатели предпочли снять офис в одном из центральных отелей Лондона и провести презентации своих игр там. Второй недостаток ECTS'2001 — тотальный «игнор» со стороны американцев. Факт полного отсутствия стендов заокеанских компаний (за исключением примкнувшего в последний момент Blizzard'a) вызвал бурное негодование со стороны европейских игровых СМИ, разродившихся гневными публикациями, в которых в больших количествах присутствовали самые разнообразные анатомические термины. Местных журналистов вполне можно понять — довольно трудно себе представить, как Соединенные Штаты могут не принимать во внимание Старый Свет. Скорее всего, мания величия зашкаливает. Ну да оставим это на совести американцев, к счастью, на ECTS и без них было на что посмотреть.

Компания Electronic Arts, похоже, серьезно настроена на захват европейского рынка, так как устроила собственную презентацию игр в собственном офисе. Центральное событие презентации — показ игрушки про Harry Potter'a, которая многими ожидается с огромным нетерпением. Нетерпение слегка пообломали, поскольку реальность оказалось весьма сурова. Похождения тупоумного очкарика, озабоченного разнообразной магией, на экране LCD-монитора представляло собой не что иное, как низкоинтеллектуальную ширпотребную адвенчуру с элементами головоломок, рассчитанных на недоразвитых детей младшего школьного возраста. При этом выглядит все это вполне пристойно — полная трехмерность, вид от третьего лица «из-за спины» и большое количество полигонов — все на месте, но игру это (вместе со слова-



Питейное заведение — святая святых выставки. Неслучайно организаторы расположили его в самом центре.

ми Harry Potter в названии) вытянет едва ли. Чтобы не быть голословным, приведу пример, который господа из EA приводили на презентации. Очкарик подбегает к двери, которая (о, ужас!) закрыта. Однако поблизости находится девочка, похожая на Алису из Страны чудес, которая предлагает поделиться «магией открывания данной двери» и не требует ничего взамен (за исключением небольшого «квестового» задания). Головоломка представляет собой следующее: на экране появляется контур замочной скважины, который необходимо обвести курсором мыши с максимальной скоростью. Сотрудник EA обводит его. Девочка говорит: «Хреново, Гарри, попробуй еще раз». Сотрудник EA обводит контур замочной скважины еще раз. Девочка говорит: «Хреново, Гарри, попробуй еще раз». Так повторяется раз пять, после чего сотрудник EA сообщает, что игра в целом довольно сложна и пройти ее очень непросто, активно читит на клавиатуре, и к радости всех присутствующих дверь открывается.





Medal of Honor: Allied Assault.

Из нашествивших игр показали также РС-версию **Medal of Honor: Allied Assault**. Игрушка получила высокие оценки на майской выставке E3, и надо признать, что она того заслуживает. Тактический шутер по мотивам Второй мировой войны уникален своей реалистичностью, а также трехмерной графикой. Из особенностей геймплея можно отметить то, что фашистов можно мочить как с использованием огромного количества стрелкового оружия, так и из танка и других самоходных средств ведения боя. Башня танка не поворачивается мгновенно вместе с перемещением мыши, а требует определенного времени и осуществляет это очень неторопливо — в точном соответствии с историческими реалиями и законами физики. Надо, правда, отметить, что мужик, показывающий Medal of Honor, находясь в танке, умудрялся стрейфиться без особых проблем. Надеемся, что к финальному релизу этот баг будет исправлен.

ЕА также активно раскручивала недавно купленный проект европейских разработчиков **Sunflowers** — игру под названием **Anno 1503**. Достаточно сказать, что это сиквел успешной стратегии реального времени Anno 1602 — самой продаваемой игры на территории Германии за всю историю этой страны.

Но ничто из показанного в офисе Electronic Arts не могло сравниться с прямой трансляцией футбольного матча Англия—Германия, закончившегося триумфальной гостевой победой англичан со счетом 5:1. Большая часть приглашенных гостей (всего было около 800 человек), затарившись халывным бутылочным пивом, расположилась перед большим экраном (который, кстати, был анонсирован как самый большой в Европе, что не соответствовало действительности) и жадно созерцала прекрасный матч. Демонстрация игр в связи с этим никого не интересовала и прошла без особого ажиотажа.

В первый день выставки, добравшись, наконец, до далекого комплекса ExCeL, мы обнаружили там закрытую презентацию от **Blizzard**.

Надо отметить, что никто не знал, что на сей раз покажут американцы и зачем они вообще приехали. Предположения варьировались от безумных (продолжение Diablo) до самых желанных, но наименее реальных (продолжение StarCraft). Скептики утверждали, что в 105-й раз нам будет продемонстрирован многострадальный третий Warcraft. Однако реальность оказалась наименее предсказуемой — Blizzard впервые анонсировал глобальную онлайн-овую RPG под названием **World of Warcraft**. Был показан рисованный ролик и кусочек геймплея. Понять, что там происходит и насколько все будет круто, пока нельзя, но в самой игре графика типично воркрафтовская, все стильно и прикольно, особенно то, что касается орков. Интерфейс пока недоделан, но внешне WoW похожа на прочие онлайн-овые RPG. В любом случае релиз по традиции весьма неблизок, и до тех пор мы увидим World of Warcraft еще очень много раз. Пока же мы постараемся выложить видеоролики из этой игры на один из наших следующих дисков.

От Blizzard мы направили свои стопы в компанию **Pan Interactive**, которая накануне нас изрядно заинтриговала, пообещав выдать развернутое интервью относительно своего мега-проекта **Hitchhiker's Guide to the Galaxy**. Все мы помним старый текстовый квест (один из лучших представителей древнего жанра) и до дыр зачитали соответствующую книжку, поэтому нетерпению нашему не было предела, но продюсер данной игры нас жестоко разочаровал. Pan Interactive делает рядовой трехмерный action с незначительными элементами квеста. Нам было сказано, что игра находится на ранней стадии разработки, поэтому посмотреть на нее никак нельзя — есть только пара картинок. Основана она на всех четырех книгах Hitchhiker's Guide to the Galaxy, что тоже настораживает. Единственная подробность геймплея, которую нам удалось узнать, состояла в следующем: главный герой игры (Артур Дент) будет мочить своих врагов полтенцем, и вокруг этого будет построена вся



Шеф-редактор любую свободную минуту употребляет на то, чтобы лишний раз порубиться в игру The Pinchcliffe Grand Prix.

сюжетная линия. На вопрос о связи проекта с древним текстовым квестом продюсер сообщил нам крайне важную информацию, что таковая связь полностью отсутствует.

Игра **Rock Manager**, бету которой нам удалось-таки увидеть, немного развеяла наши опасения относительно попсовости ребят из Pan Interactive. Игрушка представляет собой симулятор менеджера, где придется активно продвигать и раскручивать какую-нибудь музыкальную группу. Рисованная графика выполнена с юмором, и это может принести игре успех, даже несмотря на то, что Rock Manager мало чем отличается от любых других симуляторов



World of Warcraft.



Hitchhiker's Guide To the Galaxy.



Rock Manager.

менеджера, разве что сама идея продюсировать музыкантов еще не нашла себе применения в компьютерных играх и, возможно, многим понравится.

На стенде **Creature Labs** мы увидели игрушку **The Amazing Virtual Sea-Monkeys** — еще один симулятор жизни от создателей серии игр **Creatures**. На сей раз придется разводить неких животных — это маленькие прозрачные живые штучки. Они живут в аквариуме и называются **Sea Monkeys**. Звери эти действительно существуют: мы их видели, и разработчики даже подарили нам специальные яйца, из которых морские обезьяны вылупляются. Мы планируем развести их в ближайшее время, о чем сразу

же напишем. Игра представляет собой некий **Tycoon**: есть большое количество аквариумных животных, приспособлений и разных типов корма, которые нужно размещать в аквариуме и тем самым угождать обезьянам и поддерживать их жизнедеятельность на высоком уровне.

Немецкая компания **JoWood Productions** показывала несколько игр, релиз которых ожидается совсем скоро. Игра про третью мировую войну с оригинальным названием **World War III** представляет собой очередную стратегию реального времени, действие которой происходит в современном мире. Участвуют США, Ирак и Россия, соответственно за каждую из этих сторон можно пройти несколько миссий. В целом игрушка мало чем отличается от средних представителей жанра RTS, за исключением пристального внимания разработчиков к прорисовке графических деталей. Поля битвы можно наблюдать в изометрической проекции, где действует мощный зум. Еще товарищи из **JoWood** показали сиквел игры **World War III**, название которого пока окончательно не установлено. Сделали они это в виде демонстрации десятиминутного видеоролика, который в целом довольно красив. В продолжение, судя по всему, разработчики уделяют еще большее внимание графическим деталям, например при загрузке солдат в армейский джип машина будет слегка покачиваться. Релиз сиквела запланирован на следующий год, в то время как **World War III** может выйти уже этой осенью.

Еще было нечто под названием **Industry Tycoon 2**. Игрушка предлагает нам построить полный цикл производства какого-нибудь товара и заработать на этом деньги. Допустим, мы решили срубить немного долларов на продаже игрушек, тем более что Рождество на подходе, а игрушки в это время продаются неплохо. Строим соответствующий магазин, который может реализовывать несколько типов игрушек. Из десятка предложенных вариантов останавливаемся на деревянных паровозиках. Магазин простаивает, поскольку паровозиков нет. Строим фабрику по производству игрушек. Заведение отказывается работать, так как ощущает

явную нехватку сырья. Строим деревоперерабатывающий завод. Эта мера также не помогает, потому что кто-то должен пилить деревья. В близлежащем лесу основываем лесопилку, и... казалось бы, все должно заработать. Не тут-то было — необходимо также установить транспортное сообщение между объектами и прикупить грузовики, которые будут все туда-сюда



World War III.

возить. Когда наконец все готово, Рождество уже стало историей, но игрушечный магазин все же начинает приносить какие-то деньги. Хотя кому придет в голову покупать убогие деревянные паровозы — непонятно. Производственных циклов, подобных описанному выше,



Industry Tycoon 2.



Этот игровой автомат представляет собой тренажер для танцев — типа потренируйтесь на нем, и на дискотеке в ближайший уик-энд вы будете королем. Между нами говоря, убожество редкостное.



The Amazing Virtual Sea-Monkeys.

в игре очень много, и они часто пересекаются. Например, лесопилку вполне можно использовать и в производстве бумаги. Выглядит все это довольно убого и с точки зрения графики напоминает Sim City 2000. Интерфейс перегружен разнообразными меню, а встроенная система подсказок только усугубляет сложность управления. Тем не менее, если потратить полчаса на то, чтобы во всем разобраться, игра вполне может приносить моральное удовлетворение.

Компания EON Digital решила не тратить на собственный стенд в далеком ExCeL, а обосновалась в одном из шикарных отелей на берегу Темзы. В этом месте всего один день широкой европейской публике «впервые» демонстрировались такие игры, как Sea Dogs («Роса-



С тетками на выставке ECTS было намного хуже, чем на майской E3. Силиконовых леди удалось заставить только на стенде, где продавалась игра Erotic Island.

ры») и Worms World Party. EON занимается их распространением на территории Европы. Излишне говорить, что для нас с вами они давно не представляют никакого интереса. Также европейским издателем было сделано громкое заявление, что EON Digital получил все права на издание в Европе игры The Elder Scrolls III: Morrowind. Новость эта преподносилась как нечто из ряда вон выходящее и представляющее собой изрядное достижение EON Storm на ниве переговоров с американскими разработчиками (компанией Bethesda Softworks).

Французская контора Arxel Tribe хорошо известна российским геймерам своими однотипными квестами типа «Помпеи», «Пророк и убийца» или «Фауст». До недавнего времени создавалось впечатление, что ребята ни на что более неспособны, нежели производить доволь-



The Elder Scrolls III: Morrowind.



Worms World Party.

но примитивные и почти всегда линейные приключения, но на лондонской выставке на стенде Arxel Tribe были показаны несколько новых невестовых проектов, заслуживающих всяческого внимания.

Огромное и в то же время положительное впечатление произвела игрушка Death Bowl: The Gladiators — стратегия реального времени с элементами RPG. Последние при этом не являются лишь данью моде — они реально существуют не только в пресс-релизе и активно влияют на игровой процесс. Сюжетная линия рассказывает нам о трех могучих гладиаторах, которые должны вынести всех своих соперников и сразиться с главным боссом. В реальности же все немного сложнее. В каждой миссии имеется арена (не просто площадка, а огромный кусок пересеченной местности, ограниченный зрительскими трибунами), ваш персонаж, располагающий внушительной армией, и куча противников. Орудий убийства великое множество — воины могут быть экипированы луками, саблями и копьями или, скажем, гранатометами и автоматическими винтовками. Все, естественно, зависит от конкретной миссии. Противники видны только в том случае, если находятся в зоне прямой видимости одного из ваших солдат. Нельзя заметить врага, если он притаился за ближайшим холмом или сидит в высоких кустах, зато можно возвести башню, послать наверх солдата, и зона прямой видимости при этом значительно расширится. Противники же могут с легкостью башню уничтожить, особенно если в их распоряжении имеются огненные стрелы или гранатометы. Есть также боевая техника (танки, БМП и проч.), которая будет работать, только если отрядить для этого нескольких солдат. Для танка, например, необходимо два пехотинца: один рулит, а второй управляет башней. Можно посадить еще одного, который будет высовываться и стрелять из пулемета. Танк обладает большой разрушительной силой, но не может подняться в гору, а также протиснуться в узкий проход, к тому же если ваши бойцы увлекусь рукопашной, а танку в это время вздумалось



Голландские разработчики опять пытаются продать кому-нибудь свою игру про футбольных хулиганов. Стенд в точности такой же, как и в прошлом году.

пальнуть по противнику — гарантированно полягут все. Добыча и управление ресурсами отсутствуют полностью, что позволяет сконцентрироваться исключительно на боевых действиях. Графика впечатляет — арены не похожи друг на друга, местность яркая и снабжена разными типами рельефа. Есть могучий зум, с помощью которого можно детально рассмотреть конкретного бойца или увидеть всю карту с высоты птичьего полета. Ваш герой — главный персонаж игры, у него есть RPG-навыки, кото-



рые могут расти в случае успешного участия в схватках. Он весьма силен и может в одиночку вынести десяток противников, правда, и потеря его означает конец игры. В целом *Death Bowl: The Gladiators* — лучший проект из всего, что нам удалось увидеть на ECTS, жаль только, что выйдет эта игра никак не раньше осени следующего года.

Из других игр, показанных на стенде *Axrel Tribe*, можно отметить продолжение «Кольца нибелунгов» — игру *Ring II* и симпатичную RTS *Primitive Wars*, действия которой происходят в доисторическую эпоху. Последняя игрушка должна появиться в продаже уже в этом году, в то время как *Ring II* выйдет не раньше чем через год.

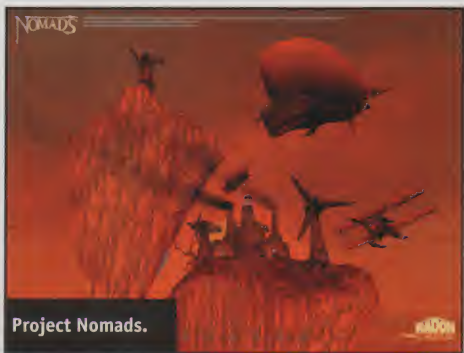
Компания *Wanadoo* в первый раз заявила о себе на международной выставке, сразу вы-

ставив на всеобщее обозрение огромное количество игр. Среди них можно выделить *Curse: The Eye of Isis* — трехмерный ужастик, отдаленно напоминающий старенький *Nocturne*. В этой игре музейные скелеты дружно повылазили из своих шкафов и угрожают всему человечеству. Главный герой, то есть вы, активно боретесь с этими безобразиями посредством огнестрельного и холодного оружия (есть, например, огнемёт, но графически он реализован немного хуже, чем в том же *Return to Castle Wolfenstein*). Внимания заслуживает трехмерный движок — он создан с использованием самых современных наворотов и обеспечивает автоматическое переключение камеры. Как говорят разработчики, в этом нет ничего страшного, так как игра будет много раз протестирована и AI, отвечающий за переключение камеры, будет в высшей степени совершенным. Вид «из глаз» также предусмотрен, правда, при этом нельзя будет двигаться, а только возможно смотреть и пользоваться оружием. Игрушка выходит только в следующем году, поэтому многое из того, что показали на ECTS, может измениться в лучшую сторону. Из прочих игр, которые *Wanadoo* демонстрировала на своем стенде, можно отметить *New York Race* — гонки по Нью-Йорку на летающих машинах, навеянные фильмом «Пятый элемент», и еще один ужастик под названием *Inquisition*.

В конце второго дня организаторы выставки решили раздать награды «по итогам ECTS». Специально для этого была сооружена сцена, на которой симпатичные девушки вскрывали конвертики и зачитывали имена победителей по множеству номинаций. Самой лучшей игрой из представленных на выставке стал проект *Denki Blocks* от компании *Rage*. Если вам это название ни о чем не говорит, примите во внимание то, что игрушка эта делается для платформы *Game Boy Advance*. Как видно, платформа рулит и, по мнению организаторов, уделяет не только PC, но и *PlayStation 2*. Лучшей игрой для PC стала *Project Nomads* от немецкой конторы *CDV*, а лучшей мультиплеерной игрушкой — *Anarchy Online* от *FunCom*. В номинации PC Hardware одержала победу графическая карточка *GeForce 3*, что произошло ввиду отсутствия каких бы то ни было конкурентов. Вообще



Коврик для файтинговых игр, который мы обозревали в прошлом номере.



Project Nomads.

организаторы на призы не скупились и в общей сложности раздали около трех десятков звездных статуэток.

Из большого количества игр, которые демонстрировались на стенде компании *Ubi Soft*, только одна заслуживает пристального внимания — продолжение серии тактических симуляторов под названием *Tom Clancy's Ghost Recon*. По заявлениям разработчиков, игрушка является сиквелом к *Tom Clancy's Rogue Spear*. Миссии на сей раз утратили ярко-выраженный антитеррористический характер, а действия по большей части будут происходить на открытых пространствах. Отныне можно будет использовать танки, что, похоже, становится стандартом для шутеров, претендующих на максимальную приближенность к реальности. Против танков и прочей самоходной техники можно применять гранатометы или другие танки. При тактическом планировании действий вашей команды имеется море настроек, количество которых изрядно возросло по сравнению с *Rogue Spear*. Графика тоже сильно продвинулась — на местности имеется море неплохо прорисованных объектов. В траве, например, при ближайшем рассмотрении можно разглядеть отдельные травинки. По заявлению товарищей из *Ubi Soft*, AI ваших соперников сильно усовершенствован — они теперь будут ныкаться по кустам, а не выскакивать вам навстречу с ди-



Comanche 4.



кими криками. Тем не менее показанная демка эти заявления не подтвердила. В целом игрушка выглядела очень достойно, и она будет неплохо продаваться подобно своим предшественникам в лице Rogue Spear и Rainbow Six. Прочие игры (например IL-2 Sturmovik или Myst III) для нас интереса не представляют, так как мы про них уже писали. Еще можно отметить, что на пресс-ките от Ubi Soft были обнаружены картинки из игры Worms Blast, которая, судя по всему, является очередным продолжением «Червей». Никакой информации про эту игрушку пока нет, но как только что-нибудь появится — мы вам сразу же сообщим.

Несомненно, одной из лучших игр на выставке стала малоизвестная The Pinchcliffe Grand Prix от команды разработчиков из Норвегии Caprino Video Games, которые нам не знакомы вовсе. Игрушка не блещет графикой, оригинальностью геймплея и ультрасовременным звуковым оформлением, тем не менее это однозначный хит. В одной рисованной оболочке собраны несколько небольших микроигр, основанных на древних мегахитах. Нашему шеф-редактору особенно понравилась норвежская вариация «микромашинки». Сама идея таких гонок гениальна, но почему-то ее никто из разработчиков уже очень давно не использует. К тому же в The Pinchcliffe Grand Prix можно играть вдвоем за одним компьютером, что так же не может не радовать. Надо отметить, что стенд Caprino Video Games был самым боль-

шим на выставке, и на нем была установлена машина, на которой можно ездить в самой игре. Тачка впечатляла своими размерами и оригинальным дизайном. Мало того что она рабочая и на ней вполне можно ездить — двухместный ретроавтомобиль оснащен двумя движками общей мощностью 1600 лошадиных сил, а по длине это чудо почти равняется двум «шестисотым». Норвежцы, сами понимаете, рулят во всех отношениях, а новые русские отдыхают.

На стенде nVIDIA в последний день выставки компания NovaLogic решила показать свой новейший вертолетный симулятор Comanche 4. Сегодня можно сказать, что игра выглядит еще очень недоделанной, поэтому релиза ее вряд ли следует ожидать скоро. Зато налицо приятный факт — NovaLogic наконец-то отказалась от



Ваш покорный слуга. Сидит.

своего убогого и чрезмерно требовательного к ресурсам воксельного движка в пользу любимых народом полигонов. Это и позволило задействовать стенд nVIDIA (там был GeForce 3) для демонстрации.

Немецкий издатель из CDV Software порадовал нас двумя потенциальными мегахитами. Imperium Galactica 3 — продолжение серии трехмерных стратегических игрушек — выше всяких похвал. Принципиально с прошлой части ничего не изменилось, но выглядеть стало на порядок круче. К тому же теперь можно не обременять себя микроменеджментом ресурсов, а поручить это рутинное занятие местному AI. Естественно, все полностью трехмерно, поэтому придется учить/вспоминать стереометрию. Настораживает только тот факт, что игра по соглашению с издателями должна быть выпущена до Нового года, а выглядит она едва ли наполовину законченной. Ожидается много багов.

Вторая игра — Project Nomads — выйдет только в третьем квартале следующего года. Организаторы выставки выдали ей награду как «Лучшей PC-игре» не случайно: проект действительно оригинален и не похож ни на что из ныне существующего. Где-то в небесах плавают огромные острова, на которых надо возводить постройки и выносить посредством оружия потенциальных конкурентов. Вы играете за мужика, который называется Wizard Engineer. Он самый главный король на острове — владеет магией, ищет разные артефакты и строит здания, короче, отвечает за все. Летящий остров используется как аналог космической базы (с той разницей, что он может самостоятельно перемещаться в пространстве). Обещаются все самые современные графические эффекты, поддержка мультиплеера и море удовольствия.

В целом, несмотря ни на что, выставка удалась. Новых игр было показано не очень много, зато было на что посмотреть. В Европе не приживаются тупоумные американские блокбастеры — здесь акцент делается на оригинальность и играбельность, что и подтвердила выставка ECTS. Me



Мужики держат в руках тяжелые палки и палат из них по экрану монитора. Это они в охоту играют.

А у нас...

У нас глухо как в танке. Практически все наши компании, имеющие отношение к компьютерным играм в начале сентября убыли в Англию на выставку ECTS.



Некоторые из них показывали отечественные разработки в надежде подороже их продать забугорным издателям, другие находились в непрерывном поиске игр, которые можно было бы прикупить для последующей локализации и издания на территории России. Самые крупные воротилы игрового бизнеса в России занимались и тем и другим.

Компания «1С» по традиции воздвигла на ECTS веселенький желтый стенд. На сей раз он оказался одним из самых больших и расположился в центре экспозиции. На большом LCD-экране по-

казывалась игра «Периметр» практически в том же виде, как это было на майской выставке ЕЗ. У компании «Руссобит-М» среди прочего демонстрировалось продолжение «Казаков», а также Codename: Outbreak, известный нам как Venom. «Бука» показывала свой проект Paradise Cracked, что в русском переводе приблизительно означает «Код доступа:

РАЙ». Фирма Nival на стенде Fishtank Interactive активно продвигала на европейский рынок «Демиур-



гов» (Etherlords). Это, конечно, не все игры, показанные нашими фирмами, но ключевые. Вот так.

Надо отметить, что российские компании отнюдь не затерялись среди больших и красочных стендов могучих зарубежных издателей. Напротив, игры выглядели вполне конкурентноспособными, а некоторые из них с легкостью заткнули бы за пояс тот же Electronic Arts с его Гарри Поттером.

Приятно также, что имеются результаты пребывания наших фирм на ECTS. Компания «1С», например, сообщила о подписании контракта с крупным европейским издателем — французской фирмой Ubi Soft от-

носительно издания (чего же еще) локализованных версий игр Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor от разработчика Stormfront Studios и Evil Twin от In Utero.

«Бука» успешно продалась англичанам из фирмы Akaei.pcl. Был подписан договор о долгосрочном партнерстве, в соответствии с которым ребята из Akaei.pcl будут издавать всю линейку игр от «Буки» в ближайшие три года. Правда, только в Великобритании и Ирландии. Компании Akaei.pcl особенно понравился «Шторм» — английская версия этой игрушки вышла на территории Англии уже 21 сентября.

Уценителей компьютерных игр, одновременно являющихся абонентами сети «БиЛайн», появилась еще одна возможность заниматься любимым делом. АО «ВымпелКом», счастливый обладатель торговой марки «БиЛайн», совместно с давно извест-



ту, можно познакомиться с пятью играми. Пока на WAP-сайте компании помимо всего прочего найдутся следующие проекты: «Пчелка» — игра наподобие тамагочи, «Нашествие» — что-то вроде мистического квеста — и «Путь к Себе» — некое подобие РПГ. Остальные две игры, собственно, играми по большому счету не являются. Это, во-первых, «Популярные психологические тесты», название которых говорит само за себя, а во-вторых, «Знакомство», про-



грамма служащая для поиска мобильного друга. Не исключено, что вскоре на сайте появятся и другие подобные программы.

На этом основные новости «у нас» исчерпаны. В прошедшем месяце отечественные игровые компании преимущественно действовали за пределами отечества, что приятно. Может, вскоре мы вообще станем лучшими в игровой индустрии — как показала выставка ECTS, потенциал для этого имеется. **MG**



А у них...

Если у них что-то появляется, то оно сразу оказывается у нас. Вот, например, Samsung Electronics проводит мероприятие под названием «The 1st World



Cyber Games», по сути своей являющееся чемпионатом мира по компьютерным играм. Отборочные туры проводятся по всей местности, условно именуемой «у них», правда, они охватывают и те земли, что «у нас». Проще говоря, с 8 по 13 октября в Москве пройдет финал российского отборочного тура, победители которого в де-



кабре поедут «к ним», в город Сеул, что в Южной Корее.

Могучий издатель компьютерных игр Infogrames анонсировал свой очередной проект, которым стал торговый симулятор Patrician 2: Quest for Power. Заявле-



ния разработчиков относительно будущей игры поистине сенсационны. Если не принимать во внимание, что все они любят раздавать громкие обещания до выхода, то можно сразу выпасть в осадок и начать нервно ходить кругами в ожидании релиза. Говорят, нас ждет аж 2000 часов чистого геймплейного времени, что, согласитесь, не очень вероятно. Игрокам придется преодолеть творческий путь от простого торговца, который зарабатывает себе на жизнь куплей-продажей разных шмоток, до состоятельного магната, который держит в своих руках всю торговлю в игровом мире. Для достижения цели в вашем распоряжении будет 40 типов всяческих построек, четыре торговых корабля и огромное количество миссионных заданий. В некоторых миссиях придется, скажем, выжить и сохранить бизнес, когда вы находитесь под непрерывной атакой морских пиратов или когда все окружающие сговорились и применяют против вас разнообразные торговые санкции. Будут

также военные осады ваших городов, случайные потери груза в море и много других формасмажорных обстоятельств, призванных сделать вашу жизнь в игровом мире максимально нескучной. Релиз игрушки



Patrician 2: Quest for Power запланирован на ноябрь этого года, но вполне возможно, что игра появится в продаже ближе к Новому году.

Компания Fishtank Interactive приобрела издательские права на игру Chaser, созданием которой в настоящий момент занимается словацкая команда разработчиков Cauldron Ltd. Главный персонаж игры (некий Chaser) — секретный агент, действующий на территории планеты Марс. Для наглядного представления его происхождения разработчики использовали современный графический движок CloakNT, обеспечивающий фотореалистичное качество текстур и море специальных эффектов. Обещается мощнейший AI, в основу разработки которого положена одна из ролевых систем (что это значит, честно говоря, не очень понятно), огромное количество «необычных» видов оружия и приспособлений, нелинейный сюжет



в сингле и несколько режимов мультиплеера. В многопользовательскую игру создатели планируют включить модный нынче голосовой чат. Сюжетная линия Chaser'a очень сильно напоминает древний фильм «Вспомнить все» (Total Recall) со Шварценеггером в главной роли. Действия происходят в 2086 году, когда распространение коррупции и нищеты на Земле вынудило прогрессивную часть человечества основать колонию на поверхности Марса. Chaser потерял «большую



часть своей памяти» и в результате понятия не имеет, для чего это спецслужбы открыли на него охоту. Игра должна появиться в продаже только осенью следующего года.

В этом месяце у них должно выйти довольно много громких проектов, самые интересные из которых Myth III, Civilization III, Rogue Spear и Battlecruiser Millennium. **MG**

ИСТОРИЯ
СОВРЕМЕННОГО
СКАЗОЧНИКА

Так уж повелось, что даже говоря о создании того или иного игрового хита, сносящего башни не одному поколению, принято упоминать о разработчиках и издателях. Типа компания «Одуванчик Limited» думала и делала, а другая компания «Ромашка Incorporated» штамповала и продавала. А на самом деле все обстоит несколько иначе. За всеми этими приевшимися названиями издателей и разработчиков стоят реальные люди. Они генерируют идеи, пишут диалоги, рисуют и программируют, в результате чего, собственно, и получается продукт.

Сегодня я бы хотел, чтобы вы вместе со мной восхитились одной из таких личностей. Речь пойдет о создателе таких безусловных хитов, как *Might & Magic III*, *Betrayal at Krondor*, *Return to Krondor* и, наконец, незабвенный *Dungeon Siege*. Это не просто названия, отпечатавшиеся в памяти, это победные флаги игровой индустрии, которые некоторые геймеры навсегда запечатали в своем сердце. Все сценарии упомянутых игр вышли из-под пера Нила Хэлфорда (Neal Hallford).

ГАНС ХРИСТИАН
АНДЕРСЕН ЖИВ!

Сергей Аверин aka Index

Становление великого писателя началось с детства. У него была аллергия практически на все, что только росло и двигалось в штате Оклахома, кроме того, юношеские легкие былиотяжены сильнейшей астмой. И в то время как другие мальчишки «резались в войнушку» и футбол, он был прикован к кровати, дыша через раз. Ну точь-в-точь узник в подземелье неприятельского замка, ожидающий казни на рассвете. И несмотря на то, что астма с годами ослабла, это ощущение осталось навсегда. Теперь он утверждает, что ненавидит ситуации, когда «не может что-то сделать» или «не должен что-то делать». Это самый простой способ заставить Нила действовать — взять его в буквальном смысле «на слабо» и сделать то, что никто до него сотворить не решался.



С ранних лет судьба распорядилась оставить парня в одиночестве. Этот факт послужил стартовой точкой развития неумелого воображения у нашего героя. В данном случае у него тяжелый припадок «звездно-военной» болезни.

Именно болезнь по иронии судьбы стала залогом его дальнейшей писательской карьеры. Четыре стены, покой и одиночество дали сильнейший толчок фантазии юного Нила.

Справедливости ради надо сказать, что полностью нормальных авторов научной фантастики не бывает. У каждого найдется парочка скелетов в стенном шкафу. Наш герой не был исключением. Сельский домик в Тулсе, штат Оклахома, в котором он вырос, был напичкан всякими фичами, порожденными детской фантазией. В подвале, использовавшимся как прачечная, был портал с входом в преисподнюю, а по пятницам появлялся фей в спецовке, которого родители, наверное, по своей недогадливости называли слесарем. Фей приносил мальчику новые игрушки в обмен на обещание «вести себя хорошо». Всем было известно, что их округу терроризирует Человек-Бульдог, приходящий только к плохим детям и уносящий их во мрак. Дети, по слухам, пропадали навсегда. Дядя и тетя Нила рассказывали ему леденящие кровь истории о семейных фермах Хэлфордов в Стилвелле. Якобы при пожаре три участка слизал огонь, и теперь в остовах зданий по ночам играют в прятки привидения. Поэтому фантазия Нила «чувствовала» себя как рыба

в воде. Он был окружен обществом людей, склонных к «невинному» искажению реальности. Обществом, где древние города с демонами, магические кольца и обряды Вуду были чем-то заурядным, почти повседневным. Ему только оставалось перенимать дар, которым были богато наделены его родственники.

«Табличка "Здесь обитают драконы"

была для меня, скорее, приглашением,

нежели предупреждением».

Так уж случилось, что со своими фантазиями он познакомил общественность... по радио! В то время безоблачное небо над Соединенными Штатами было забито разнообразными передатчиками молодежных станций. Каждый уважающий себя подросток, получивший доступ к передатчику, спешил вылезти в эфир и сообщить всему миру «сколько сейчас градусов ниже нуля» или «как пройти в библиотеку». По воле случая на одной из таких станций КТОВ работал близкий друг Хэлфорда, Рон Болингер. В его полном распоряжении было все: укомплектованная студия, передатчик на 1000 Вт, относительно лояльный директор и море свободного времени. И вот однажды ребята посетила идея трансляции страшных сказок ночью в праздник Дня всех святых. Сказок собственного сочинения...

Уже спустя неделю после утверждения проекта был разработан первый сценарий сказки на ночь «Тень Человека-Бульдога». К работе подключились обе семьи, с рвением постигая азы радиопостановки. Привлекли даже шефа местной полиции, чтобы тот озвучил своего прототипа для пущей убедительности. Времени



до выхода было в обрез, да и оборудование работало через пятницу на субботу... Последнюю правку вводили за три минуты до эфира. В самый ответственный момент трансляции «Человека-Бульдога» (кульминация, жертва визжит, маньяк хрипит, копы предупредительно палят в воздух и прочее) по техническим причинам Нил прерывает передачу на 15 минут. Гнева слушателей, разумеется, не последовало. И тем не менее несколько обеспокоенных звонков в студии прозвучали. Этого было вполне достаточно — их слушали. Чуть позже в эфир вышел триллер «Тихая ночь», написанный Роном. И понеслась! С 1985 по 1989 год у друзей вышел целый блок рассказов под общим названием «Неизвестные миры». Это стало их боевым крещением на писательской ниве.

Выбор направления обучения в колледже стал для Хэлфорда своего рода предложением



Азартным игроком Нил стал с тех пор, как смог удерживать в руке пешку без посторонней помощи. Искусство шахмат он познавал с коленей своего брата и дяди. Многочисленные баталии на шахматных досках муж-чины могли себе позволить после того, как уро-жай злаковых был собран

и сельское хозяйство на время засыпало. С появлением Dungeons and Dragons Нил утратил свой интерес к шахматам, и все внимание было привлечено к изучению темниц и убийству драконов. Когда кубики упали на игровую доску в 10 000-й раз, он решил переключить внимание на Chaosizm, заинтересовавшись более качественным и детализированным развитием персонажа и интерактивностью повествования. «Рукописные» игры на два года крепко засели у него в мозгу. Но и тогда он не мог предположить, что игровой мир станет постоянным заработком. Не мог до тех пор, пока в одночасье тихим субботним вечером не пошел в местный кинотеатр и вышел после сеанса с пухнувшей от идей головой.

Фильм, который перевернул его жизнь, назывался «Военные игры» («Wargames») с Мэтью Бродериком и Алли Шиди в главных ролях. Сюжет заключался в том, что юный хакер случайно вскрывает государственную программу «Военные игры» и едва не начинает Третью мировую войну. Хотя в кино многое было смешным и несуразным, Хэлфорд вынес для себя главное — существует поколение молодых программистов и игровых дизайнеров. И он был ярким представителем этого поколения. Вернувшись домой, он собрал все, что только мог найти о компьютерах, программном обеспечении и собственно о создании игр. После чего с остервенением принялся комбинировать разные команды до полного изнеможения, пока вся его семья не уверилась в том, что «мальчик попал под влияние секты геймеров-программистов». Юношей двигала некая неумолимая сила, не позволявшая притормаживать на поворотах. Ничего ему не хотелось больше, чем быть программистом следующего Zork или Star

Gate или Bard's Tale. Но эта дорожка была для него закрыта, поскольку он не обладал особыми познаниями в математике, основополагающей науке любого уважающего себя программиста.

Но сдаваться он был не намерен, и в 1990 году произошел переворот. Краткая беседа с Ке-ном Мейфилдом (другом детства, который уда-рился в игровую индустрию намного раньше) закончилась весьма неожиданно для Нила. Он собрал все свои творения на тот момент (короткие рассказы, весь набор сказок из цикла «За-бытые королевства» и т. д.) и отправил их сроч-ной почтой в Калифорнию. Через какие-то две недели пакет пришел по назначению. Ураган-ное интервью окончилось тем, что наш герой прыгнул в избитый «Мустанг» 1973 года и по-несся по шоссе I-90 навстречу новой жизни.

Теперь на правах современников вы можете оценить, насколько безрассудным было станов-ление творца. Но это не главное. Главное в том, что, может быть, поняв это, вы по-другому по-смотрите и на свою собственную жизнь...



Как любой человек, страдающий избыточной фантазией, Нил до сих пор иногда впадает в детство и рвется снова перерыть штат Оклахома в поисках кладов.

Закончить я бы хотел, процитировав самого Нила Хэлфорда: «Время от времени я получаю письма от фанатов Betrayal at Krondor с заявлениями о том, насколько сильно их потрясло самоубийство Гората. Многие игроки принимали эту потерю очень лично, словно ушел из жизни верный друг. Будучи безжалостным, бессердечным и расчетливым негодяем (каким я, безусловно, и являюсь), я все эти письма бережно храню. Они напоминают мне, что игры

«Усиленно готовясь к карьере радио- или телеведущего,

я и представить себе не мог, что настоящая карьера

сама войдет в дверь и укусит меня за нос».

о добровольной ампутации. Выбирать было довольно сложно — хотелось изучать все, побольше и без очереди. Его интересы скакали начина-ная от искусства к антропологии, музыке, исто-рии и заканчивая обучением компьютерной гра-моте. В конечном итоге выбор свелся к тому, кто быстрее всего обратит полученную ученую сте-пень в хрустящие зеленые бумажки после окон-чания обучения. Уже тогда у Нила начали появ-ляться дорогие покупки (книги, компьютер, синтезатор, домашняя студия), как человек здравомыслящий, он понимал, что ни одна ака-демическая ставка не покроет расходов на тако-го рода увлечения. Поэтому он снова обратился к опыту, полученному на радио, и все свободное от учебы время посвящал литературе и антро-пологии. Будь он свободнее, во внеурочные предметы попали бы еще и средневековая исто-рия с юриспруденцией. Но его четырехлетнее



Рон друг Нила с детства. Именно в стенах этой студии рождались сказки на ночь из серии «Неиз-вестные миры». Именно в этот микрофон юноши диктовали своего «Человека-Бульдога».

обучение и без того вылилось в пятилетние га-строли по разным университетам, где он совер-шенствовал свои навыки.

Проходя обучение в Университете штата Оклахома, Нил подрабатывал в конторе со скромным названием «Результат», борющейся за повсеместное искоренение голода и бедности. Единственным стимулом для такого альтруис-тического шага стал доступ к довольно богатым библиотечным полкам компании. По выходным Хэлфорд пробовал себя в роли редактора га-зетки местного значения с определенно фанта-стическим уклоном «Газета Галактики». Вооб-ще, по его словам, это было «веселое времячко. Мы проводили дни, перекапывая просторы штата Оклахома в поисках древних находок, колбасясь под музыку всех стилей и направле-ний, по ночам обыскивая кладбища в надежде найти какую-нибудь суперпупернадгробную плитку...»

«В каком-то смысле моя карьера была неизбежна,

учитывая хороших друзей, понимающую семью

и, вообще, недостаток в мире здравого смысла».

обладать особенностью заставлять людей серь-езно переживать свои виртуальные положе-ния. Ощущать радость, страх, горечь утраты... Все обычные признаки заслуживающего вни-мания Искусства». **MC**



РЕЙТИНГ ДЯДЕК

Главные мужчины игровой индустрии

Андрей Трумен



Девид Перри

Место работы: Shiny
Должность: эль президенте
Проекты: Aladdin, Jungle Book, Earthworm Jim, M.D.K., Messiah, Sacrifice

Рейтинг: ♂♂♂♂♂

А что тут скрывать: мы любим Дейва Перри. Умный, краси-

вый, преуспевающий. Рост — баскетбольный, улыбка — голливудская. За свою недлинную жизнь придумал и довел до ума больше игрушек, чем вы прошли за весь миллениум, а братья Вачковски не колеблясь отдали ему на заклание золотого теленка второй «Матрицы» — это, согласитесь, о чем-то говорит. Согласно официальной биографии, Перри крутится в индустрии

20 лет, а его Shiny считается одной из самых перспективных и уважаемых компаний в игром мире. Впрочем, злые языки утверждают, что коронного червя Джима Дейва рисовал с себя, любимого, а хомпейдж www.dperry.com сделан специальными людьми за специальные деньги, и сам Перри там ни при чем. Пусть так, мы же не против. Путь гения — сложный путь.



Сид Мейер

Место работы: Firaxis
Должность: живая икона
Проекты: Pirates!, Civilization, Gettysburg!

Рейтинг: ♂♂♂♂

У Сиды Мейера часто спрашивают: «Как вы придумали

„Цивилизацию“? «Да, вот... Придумал», — виновато улыбается Мейер и устало покачивает головой. Это продолжается десять лет, по два-три раза в неделю, но Сид уже не в силах ничего изменить. Он давно потерял шевелюру, амбиции и веру в себя. У него не блестят глаза, ему не сулят миллионы. Заложник любимого детища, он мрачно взирает

с фотографий: дети, не делайте великие игры! Следующая работа Мейера — сиротский стратегический гольф, полностью совместимый с бескрайней sims-оперой. А дальше — злосчастная Civilization III, новая серия для нового поколения, после которой к нему снова вернутся казуалы: а как вы придумали «Цивилизацию»?



Билл Гейтс

Место работы: Microsoft
Должность: самый главный босс
Проекты: Windows
Рейтинг: ♂♂♂♂♂♂

Билл Гейтс родился 28 октября 1955 года в Сياتле в семье школьной учительницы. Как такая подкованная в воспитании тетка не уследила за чадом, не понятно, но факт остается

фактом: в 13 лет Билл впервые дорвался до компьютера. И началось. Он не писал горе-аркады, не давал займы Перри и не программировал Minesweeper. Игровое подразделение Microsoft давно и успешно подкапывается под лидеров рынка,



а в раскрутку телекомпьютера X-Box вложено \$500 млн, но в этот рейтинг Билл попал не потому. Билл Гейтс сделал Windows. Если ты хочешь играть, ты должен поставить Windows. Если ты хочешь создать, ты должен поставить Windows. И даже если ты не хочешь ничего, ты тоже должен поставить Windows! С Гейтса все начинается и Гейтсом все заканчивается. Гейтс — это наше все. Три раза «ку»!



Уилл Райт

Место работы: Maxis
Должность: идеолог
Проекты: SimCity, SimCity 2000, SimCity 3000, The Sim's

Рейтинг: ♂♂♂♂♂

Только безнадежно близорукие люди не видят, что Уилл Райт всю жизнь делает одну и ту же игру.

Лишь неизлечимо недалекие люди не верят, что у него это отлично получается. Возьмите пачку аддонов к The Sims, многотысячный SimCity или же любой из полусотни симуляторов плодовоовощной базы/зоопарка/СУ № 313 — рука мастера чувствуется с первых кадров. Уилл Райт — это человек, который симулирует жизнь. Жизнь во всех ее проявлениях. Тысячи игр помогут вам стать На-

полеоном, солдатом, супергероем. И только Уилл Райт сделает вас никем. Сложить яичницу, вынести мусор, сходить в туалет... Он не предлагает ничего необычного, маски обывателя и домохозяйки — вот и весь его нехитрый ассортимент. Но на wwright@maxis.com ежедневно приходят десятки e-mail'ов — «Спасибо, вы дали нам новую жизнь». Видимо, большего и не требуется.

Наш научно-познавательный рейтинг, к вящему недовольству редакции, становится все более осмысленным и, как следствие, животрепещущим. Вот и сейчас мы не просто раздали баллы — мы затронули сложную проблему взаимоотношения полов. «Почему дядек?», — вопрошает пылливый читатель. — Неужели теткам есть место в мониторе, но нет места около него?». Уж так исторически сложилось, что офис любой компании-разработчика под завязку набит мужиками, которые делают игры, но беден на прекрасный пол. Здесь есть бородастые му-

жики — программисты, безбородые мужики — художники, мужики в костюмах Hugo Boss — руководители и максимум одна тетка, которая варит кофе и протирает столы. И дело даже не в том, что теток не берут в программисты, художники и руководители, — они сами не просятся. Девушки, не идите в модели, идите в разработчики! Делать игры — интересная и прибыльная работа! Вас ждут здесь, вливайтесь! А мы с удовольствием сделаем рейтинг теток в одном из следующих номеров. Вот так «MegaGame» просвещает читателя и гасит межполовую вражду.



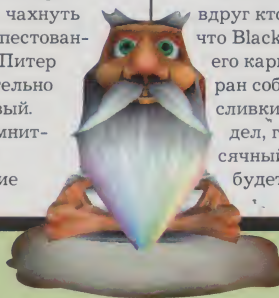
Питер Мулинье

Место работы: Lionhead Studios
Должность: штурман
Проекты: Populus, Syndicate, Dungeon Keeper, Black&White
Рейтинг: ♂♂♂♂♂

Вот человек, который всего добился трудом — хороший пример для american dream, если бы он

не жил в Великобритании. Автобиография Мулинье — цепочка хитовых названий и никаких перерывов на обед. Populus, Syndicate, Dungeon Keeper — вместо того, чтобы чахнуть над очередным выпестованным шедевром, Питер всегда незамедлительно принимался за новый. И не прогадал. Помнится, после разрыва с Bullfrog последние

утверждали, что Мулинье был едва ли не штатным полотером, и без него у фирмы будет все путем. Ну и где теперь Bullfrog, а где Питер? Кстати, если вдруг кто-то заблуждается, что Black&White — вершина его карьеры и дальше ветеран собирается снимать сливки и чинно отойдет от дел, готов спорить на месячный гонорар. То ли еще будет!



Джон Кармак

Место работы: Id Software
Должность: гурп
Проекты: Doom, Quake, Quake II, Quake III
Рейтинг: ♂♂♂♂♂

Тяжела и неказиста жизнь простого программиста, но к Кармаку это отношения не имеет —

в псевдотопе журнала «Time» «50 самых-самых компьютерщиков планеты» он занял 10-е место как человек, сформировавший современный образ игровой индустрии, Game Guru наравне. Вообще, про него известно не много: 27 лет, из них 10 — в Id Software; богат, искусен, без ума от «феррари»; сделал Doom и Quake 1-3.

В ближайших планах — Doom III и (горячие новости) Quake IV, но вы о них еще услышите. Достаточно? Вообще же, Кармак создает не игры, а движки, которые впоследствии становятся эталоном. Кармак — это мерило и истина в последней инстанции. Он знает, какими будут шутеры через пять лет. Ценим, любим и завидуем. И знаем, что не зря.



Джордж Лукас

Место работы: Lucas Arts
Должность: император
Проекты: Star Wars
Рейтинг: ♂♂♂♂♂

Речь идет о старом Лукасе, то есть молодом Лукасе, то есть Лукасе, не превратившем Star Wars в бразильскую мелодраму для недоразвитых американских

детей. Чем знаменит Тот Самый Лукас? Тремя вещами. Во-первых, отличным фильмом (части 4-5-6), само собой. Во-вторых, тем, что он не продал лицензию на SW сторонним компаниям и нас не захлестнула волна мутного второсорта наподобие того же Star Trek. В-третьих, конечно же, Lucas Arts, последним оплотом квестов как жанра: и Full Throttle, и Monkey Island, и Grim Fandango просто бесподобны.

А в-четвертых, тем что Джорж участвует в создании Star Wars Galaxies — самой глобальной из всех онлайн-овых RPG былого и грядущего. От желающих вырастить полигонального джедайчика не просто нет отбоя — уже сейчас принято 200 тыс. предварительных заявок, к моменту релиза ожидается втрое большее количество, а вообще в SWGalaxies будет сидеть до миллиона человек! Представили? И это все — он!



Андрей «КранК» Кузьмин

Место работы: KD-Lab
Должность: генеральный директор, член правления, акционер, основатель компании, продюсер, гейм-дизайнер
Проекты: «Вангеры», MOBL
Рейтинг: ♂♂♂♂♂

Маэстро болтологии, литературный хулиган, авангардист и вообще тот еще деятель, КранК по-хорошему не создал ничего, кроме культовых «Вангеров» — зато как он их создал! Бибы, бабы и героин, циксы, мехосы и эскейвы — суть воплощение внутреннего мира того же КранКа, жемчужины абстракционизма. Кроме «Вангеров» КранК славится тем, что едва ли не собственноручно строит хаты

для сотрудников компании и расширяет во-от таких алабаев. Впрочем, в последнее время человек-бильярдный шар проявляет себя достаточно вяло: «Самогонки» третий год не выходят на старт, «Периметр» очень сдержанно принимается прессой, а имя КранК все чаще переводят с немецкого как «больной». С надеждой на выздоровление — три балла. **MS**



Хорошо быть

Сергей «Orioner» Банников

ПЛОХИМ!

Хулиганы



Паспорт

Хулиганы

Жанр:
Издатель:

хулиганский action
«Руссобит-М»



www.microsoft.com



Но господа, как хочется стреляться!

В своей жизни с хулиганами я сталкивался ровно три раза. С точки зрения нумерологов, три — счастливое число, и мой случай не является исключением. Два раза (днем и вечером) ко мне подходили серьезного вида личности и в безальтернативной форме производили незаконное изъятие денежной наличности в доступной им форме. Что характерно, оба раза изъятый наличности было не так много (и по странному капризу судьбы оба раза пришлось на дни получки, но зарплата находилась в сумке, куда длинные руки умельцев не дотянулись). Так что, можно сказать, я легко отделялся.

Третий раз встреча произошла столь же неожиданно. Опять-таки практически в безальтернативной форме хулиганы на сей раз предложили себя для обозрения. Они пробрались в игровую индустрию и прописались на компакт-диске. В результате встречи у меня было бескомпромиссно изъято около десяти часов рабочего времени (что в переводе на те же самые деньги составляет сумму не очень чтобы большую, но заметную). В обмен я приобрел то, что потерял от первых двух встреч, а именно хорошее настроение. Так что, как говорят бухгалтеры, итоговое сальдо дебетовое. Но обо всем по порядку.

Хулиганов нельзя охарактеризовать каким-то привычными словами (разрешите, я буду писать это слово без кавы-

чек, так как они тут совершенно неуместны). Слова пропадают сразу после предложения «Установить «Хулиганы» 1.0 на ваш компьютер?». На самом деле вся игра — одно сплошное хулиганство. Оно начинается с главного меню с прыгающими буквами. Инстинктивно сразу появляется желание протереть очки и срочно провериться на инфицированность вирусами (я имел в виду компьютерные, а не то, что вы подумали). Пока на диск заливаются очередные



конец нетрадиционной музыкальной ориентации) находит монетку, после чего подвергается расстрелу со стороны более толстого собрата с золотыми коронками. При этом

вопрос окончательной кончины менее удачливого собирателя благородных металлов оказывается под вопросом — все застилает пороховой дым.

Хулиганство преследует нас и в главном меню, которое наконец-то сменяет ролик. В нем шесть активных зон, которые подсвечиваются при наведении на них курсора. Только

три из них являются действующими пунктами меню, остальные приделаны, видимо, для декорации. Ну каким другим словом это можно назвать?

Теперь определимся с жанровой принадлежностью. Дело в том, что на коробке русскими буквами написано: «Action с элементами RTS». Любители этих элементов во главе с Дмитрием Ивановичем



мегабайты и мегапиксели, на экране нагло ухмыляется клоунская рожа, мелькают и другие совершенно шпанского вида личности, от которых априори не ждешь ничего хорошего. Вступительный ролик выполнен в лучших традициях жанра. В нем не произносится ни слова (так что текст на обложке диска как-то повисает в воздухе). Негр-рэппер (точнее, афромери-

(Менделеевым, если кто не в курсе) должны срочно обратиться в Голландию, к господину Левенгуку. Но и прославленный изобретатель микроскопа, скорее всего, не сможет оказать действительной помощи.



Дело в том, что единственным элементом, с большой натяжкой (не менее чем в 2,75 раза) относящимся к RTS, является магазин, в котором герой может прикупить оружия, боеприпасов и всяких разных штук. Если это он и есть, то я знаю лучшую RTS-action всех времен и народов — Xenon II. Но, к сожалению, речь не о ней...

Ну так вот. После начала новой игры появляется меню с возможностью выбора персонажа. Их всего 12, как цифр на часах или апостолов, но, как мне кажется, такое количество выбрано только потому, что оно удачно размещается на экране в матрице 3*4 (фанатов матриц, впрочем, следует отослать в кино или на мехмат по вкусу). Изначально доступны три героя (а не один, как заявлено в описании, заслуживающем отдельного разговора, который и впоследствии чуть ниже). При этом они почему-то располагаются на экране в виде инверсной буквы «Г». Это для не знакомых с матрицами означает, что



Расстреляем мы из пушки эту бабушку-старушку.

доступны два дешевых героя, и один средний по стоимости. Как, я ничего раньше не говорил о деньгах? По-моему, именно с них и началось повествование. Ах, это были не те деньги? Припоминаю... Да, сейчас исправлюсь.

Вся история (согласно описанию) крутится вокруг телевизора. В этом самом телевизоре кроме рекламы бывают и простые передачи (странно, что вы раньше этого не знали). Одной из таких



передач является шоу «Хулиганы», в течение которого один человек должен замочить другого всеми доступными ему средствами. Правда, попадают весьма экзотические персонажи. Всего в финальную команду мордобойцев вошло 12 героев, каждый из которых (за исключением стартовых) готов отдаться под управление игрока только при наличии на его счету определенной (и, надо сказать, весьма и весьма кругленькой) суммы в местной валюте. Естественно, валюта называется хулиганскими долларами. Естественно, это само по себе хулиганство, так как мы ведь купили эту игру и уже заплатили вполне нехулиганскими рублями, не правда ли?

В общем, нам доступна пара перцев, с помощью которых предлагается преумножить свое виртуальное состояние, чтобы нанять более крутого перца, чтобы зашибить больше бабок, чтобы нарыть суперкрутого отморозка, чтобы... Короче, вы меня поняли.

После выбора героя предлагается пройти шесть тренировочных миссий, которые не отличаются от стандартных ничем, за исключением сложности. Когда я сказал «ничем», то имел в виду именно «ничем», то есть нет никакого описания, никаких титров, абсолютно ничего. Мы попадаем в изометрическую проекцию и начинаем мочить врага. Больше всего к происходящему подошли бы слова «kill them all», но так как враг представлен в единственном числе, а английский у меня односторонний, придется сказать: «Убей его всего». Ключевое слово тут «всего», и оно действительно имеет значение...

Для осуществления естественной для каждого хулигана жажды разрушения предлагаются разнообразные способы. Можно приблизиться вплотную к врагу и чистить ему фейс непосредственно. При этом, что очень приятно, из врага летят... Нет, не кровь — она просто разлетается красивыми брызгами. На землю проливается поток денег и остается в виде звонких блестящих хулиганских долларов. Деньги! Money, money, money! Вот они где! Их надо подбирать как можно быстрее, пока оппонент не сделал то же самое, но аккуратно, чтобы он не надавал нам же по нашей тышке.

Для любителей чистой, но мокрой работы предлагается огнестрельное оружие. Его всего два вида: пистолет и автомат. При этом они различаются только скоростью стрельбы. Зато патроны... В этот момент я понял, почему, собственно, среднего уровня action попал не в «Обойму», а в «Красоту». Вы когда-нибудь видели пулю Молотова? Электрическую пулю? Пулю-вампира? Инверсную пулю? Масляную пулю? Пулю-замедлитель? И это еще не полный перечень. Вся амуниция прекрасно подходит для обоих типов стволов, при этом каждый конкретный экземпляр имеет свои уникальные свойства. Пуля Молотова эквивалентна рюмке знаменитого одноименного коктейля, и супостат на некоторое время превращается... превраща-



Местное fatalita. Удар плюшевыми мишками — мало не покажется.

ется... превращается... в пылающий факел! Электрическая пуля сообразно наименованию вызывает легкие судороги мышечных тканей, переходящие в средней тяжести конвульсии, которые могут завершиться тяжелой комой со всеми вытекающими летальными последствиями. Тело недруга при этом окутывается элегантными синими разрядами. Инверсная пуля на некоторое время лишает подставившегося персонажа способности к вменяемым действиям (отягчающее обстоятельство в Уголовном кодексе, между прочим). Масляная пуля смазывает ботинки, в результате скорость передвижения резко падает. Но даже это все не главное. Только посмотрите на



то, как отрисована анимация боеприпасов (равно как и всех других предметов) в магазине! Они так волнующе подрагивают, шаловливо пульсируют, что так и просятся в ствол, ... жаль, профиль журнала не позволяет полностью вдаваться в соответствующие подробности, но желающие без труда смогут продолжить этот ассоциативный ряд. Уже за такое зрелище можно играть в эту игру столько времени, сколько потребуется, чтобы получить доступ ко всем возможным предметам. А этот доступ предоставляется не сразу, и количество каждого вида предметов строго ограничено (скорее всего, так сделано для соблюдения хоть какого-то игрового баланса, потому что

десяток электрических пуль убивают лошадь, хомячка разносят в клочья, а из среднего врага выбивают достаточно денег для финансирования следующего этапа агрессии. Но и враг не лыком шит и вполне может уворачиваться от пуль путем непрерывного броуновского движения.

Кроме оружия к услугам любителей похулиганить предлагаются разнообразные предметы различной направленности. Это продукты питания, восстанавливающие жизнь (леденец и гамбургер), защитные средства (нижнее белье из кевлара), всякого рода пакости и мерзости. Последние представляют собой ловушки, которые располагаются в произвольной точке игрового поля и злорадно ждут, когда на них напорется подлый враг. При этом свои ловушки можно обезвредить в любое время, а вражеские (такие не заставляют себя ждать) — при помощи специального приема «поиск ловушек».

Но игра была бы не столь интересна, если бы для уничтожения врага нельзя было использо-



пальцев и меткость глаза, а остальное приложится. Неплохо идут разнообразные картонные коробочки, из которых можно добыть какой-нибудь полезный предмет, а также все тех же вожделенных денег.

Хулиганы, в общем-то, такие же люди, как и мы с вами, только хулиганистые. И зрение у них ничем не отличается от обычного биноклярного. Поэтому за нашей спиной не видно ровным счетом ничего.

И дальность зрения в том направлении, в котором оно присутствует, ограничена. Если герой видит врага, над ним загорается большой красный восклицательный знак.

Он сменяется вопросительным, если герой потерял ориентацию в пространстве/времени в результате



Постучим тыковкой по тыкве, авось и прок будет...

вать буквально все то, что валяется под ногами. Практически любой предмет можно пнуть (и поломать), взять в руки и опустить на ненавистную голову недруга, как только он соизволит подставить ее под удар. Главное — иметь цепкость



Школа радистки Кэт — силовой жим канализационного люка.



мерзкой выходки супостата.

Способов уничтожить противника достаточно. Против кого-то подойдет элементарный мордобой, иных следует расстреливать издалека, а за мерзким клоуном нужен глаз да глаз — он обо-

жет, что если два раза начать играть одним и тем же персонажем, то появится два списка кодов, и отличить их друг от друга сможет только человек с чипом эйдетической памяти. Это ли не форменное хулиганство?

Но продолжим. Насладившись победой, мы попадаем в магазин, в котором как продают, так и покупают предметы. Хорошо хоть цена продажи равна цене покупки, и можно сколь угодно долго экспериментировать с оснащением и эки-

пировкой. Последний шок ожидает нас именно здесь — из других элементов управления присутствует единственная кнопка «Выход». Если вы думаете, что это выход из игры, то три «ха-ха» вам. Это переход на следующий уровень. Выхода из игры не предусмотрено. Ну, стандартная одна (Power), две (Alt-F4) и три (догадитесь сами) кнопки работают, но авторы искренне уверены в том, что создали настолько законченный шедевр игровой индустрии

и программной мысли, что нормальному человеку и в голову не придет покинуть сей достойный продукт для продолжения какой-либо другой общественно полезной деятельности. Хулиганы — одно слово.

Что сказать на прощание? Когда будете играть в эту развлекуху, попросите ближних часика через два напомнить вам, что вы хотели сходить в магазин, пойти на работу, в школу, институт, позвонить другу... Процесс затягивает. Бесконтрольная жажда разрушения, втиснутая в узкие рамки графического разрешения, воплощается самыми причудливыми формами. Через полчаса игры я начал ловить себя на том, что начинаю бормотать про себя: «Сдохни же, скотина!» Еще через некоторое время бормотание перешло в громкие выкрики, сменявшиеся, в свою очередь, нечленораздельными восклицаниями. Хулиганство —

страшная сила. Чего стоит одна возможность нацельствовать благообразную старушку (которая при этом то и дело отстреливается из автомата) или надавать по тыкве. Не по тыкве в смысле фигурального обозначения головы, а по тыкве, которая занимает законное место головы на туловище. А уж когда ковбой вместо пистолета вытаскивает счетверенный ручной пулемет и становится похож на терминатора, робокопа и Рипли в одном лице, тут можно только развести руками. В общем, хулиганствуйте на здоровье, но помните про Уголовный кодекс. Удачи! **ME**

СНАЧАЛА БЫЛИ АЛЛОДЫ.
ПОТОМ — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

Демигурги

НОВЫЙ ПРОЕКТ NIVAL INTERACTIVE

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестокое противоборство за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто преузойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

www.etherlords.com

www.nival.com

games.1c.ru

1C®
Фирма "1С"

NIVAL
INTERACTIVE



Демигурги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. «Демигурги» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Выход игры: IV квартал 2001 г.





ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Подрабатывал я тут как-то кариатидой на малахитовой плите № 1, приписанной к воздушному порту секретного завода. Честно говоря, работка так себе — стоишь как дурак, в малахит вросший, а руками за сетку дирижабля держишься. Пальцы болят, от пролетающих мимо чаек не отмахнешься, да еще пассажиры вечно нервные попадают: то сами плиту раскачивают, то орать начинают от страха. При этом внутри плиты пилот сидит замурованный да бубнит что-то постоянно. Как раз тогда мы забирали казачков-засланцев из туманного Альбиона, куда они тайком проникли на секретное совещание под названием ECTS.

Полковник, честно говоря, добро на эту операцию не давал. Эксперимент наш был инициирован лично Бодманом, автором и главным конструктором МППК, то есть Малахитовых Плит для Перемещения Казачков. Раньше засланцы летали на собственных крыльях, но после участвовавших сбоев в системах крыломахания пришлось доблестным ученым секретного завода искать альтернативные пути засылки. Сам конструктор тоже с нами пошел в рейс, чтобы проконтролировать процесс полета. И вот представьте себе: бежим мы из

Англии, паника, повсюду враги и конкуренты, я стою, держу этот чертов дирижабль, одновременно усилием воли пытаюсь покрепче прирасти к плите, а вокруг ветер адский и чайки летают да мешают навигации. Тут вдруг этот конструктор вспомнил, что он высоты органически не переносит. Нечего сказать, вовремя вспомнил! Заорал: «Сажай плиту вон там, за Ла-Маншем, на газончике! Сажай, кому говорят!» А у самого глаза выпучены, рожа красная... Жалко мужика, он ведь не злой, просто нервный — пришлось сажать. Там он и дезертировал от нас. Но самое обидное — взлететь мы не смогли, ибо непонятно нам без конструктора стало, как эта каменюга вообще летать должна. Пришлось казачков высадить. Только вчера они дохромали до нашего завода и теперь докладывают о полученных сведениях в «30 дней».



Darkened Skye

Die Hard: Nakatomi Plaza



Star Trek: Armada II



Elder Scrolls III: Morrowind



Casino Tycoon

СОДЕРЖАНИЕ

- 29 Casino Tycoon
- 31 Star Trek: Armada II
- 33 Die Hard: Nakatomi Plaza
- 36 Darkened Skye
- 39 Battlefield 1942
- 41 Elder Scrolls III: Morrowind
- 44 Global Operations
- 47 Sovereign
- 49 Stronghold
- 51 Might & Magic IX

Ждем с нетерпением...

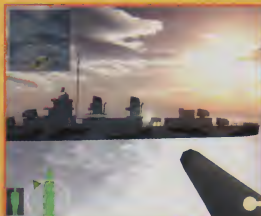
Global Operations

Для командира доступна не только карта, на которой видны перемещения оперативников, но и картинки того, что видит каждый из них. При такой информированности руководить одно удовольствие, но взамен приходится наблюдать, как врагов устраивают другие, а не ты.



Battlefield 1942

Большей части техники требуется несколько человек для управления. Например, в джипе один игрок может вести машину, а другой — обстреливать врагов. В бомбардировщике понадобится целый три бойца — на управление, пулеметы и бомбометание.



Sovereign

Несмотря на всю мощь науки и технологии, планета каждого игрока способна снарядить для отправки в дальний космос только один корабль, на котором можно перевезти ограниченное число юнитов. Этот контингент должен стать основой военной колонии, которая строится как обычная база из любой другой RTS.



Stronghold

Stronghold — это симулятор средневекового замка, смешанный с RTS, который должен будет занять пустующую в игровой индустрии нишу.



Всемирная тайкунизация

Casino Tycoon

Сначала это были железные дороги. Потом этим стали аттракционы. Затем больницы. Ну а потом пошли клоны... Много клонов. «Тайкуном» обзывали каждый зоопарк, каждое поле для гольфа, каждую Джомолунгму с лыжниками-дебилами и даже — стыдно вспомнить — ранчо с ковбоями-недоростками и весьма вонючими свиньями. Тайкун — это диагноз, это жанр, это устоявшаяся за последнее десятилетие ниша в нашей монструозной игровой индустрии. У тайкунов есть фанаты, апологеты, враги и те, кто о них и слыхом ни слыхивал. Чтобы просветить подобных «новых геймеров» да заработать денег на более достойный проект, канадская Cat Daddy Games решила выродить Casino Tycoon. То бишь казино, теперь тоже тайкун. Такие дела.

Что такое тайкун, мои дорогие новые геймеры? Что, молчание в классе? Губы лепечут заветное: «Counter Strike»? Собираю дневники, вызываю в школу родителей. Так дело не пойдет. Всем сидеть и слушать полчаса.

Обратимся к словарю. Tycoon — сущ. 1) ист. — сёгун (в Японии); 2) промышленный или финансовый магнат. Что касается сёгунов — это в другую дверь, а мы конкретно будем заниматься промышленными или финансовыми магнатами, вернее, возведением собственной персоны в это почетное звание. Пусть и виртуально.



Итак, что нам придется делать? Допустим, в нашем распоряжении — больница. Точнее, когда мы вступаем в игру, никакой больницы еще нет, есть только определенный кредит на ее постройку да связи с поставщиками мебели, оборудования и прочего. Вы собственноручно строите

больницу: располагаете двери, офисные столы, кабинеты, мусорные корзины, покупаете кабинеты разного назначения, нанимаете персонал, регулируете зарплату, цены на обслуживание и т. п. В зависимости от того, насколько толково вы продумали схему больницы и расценки на обслуживание, люди будут посещать или не посещать вашу больницу,

В Casino Tycoon нам, ясен перец, не придется возиться с большими гриппом и прочей сибирской язвой, наша задача — обслуживать умственно больных, в смысле больных азартом, клиентов.

будут довольны или недовольны, их будет тошнить на пол или не будет. С последним, кстати, вообще анекдот: видя, как пациента тошнит, остальные также начинают чувствовать себя неважно... Это уже задача уборщиков, нанимаете которых тоже вы. В общем, все в таком духе. Вы — менеджер, продюсер, главный, большой босс и так далее, от вас полностью зависит успех или провал вашего бизнеса.

В Casino Tycoon нам, ясен перец, не придется возиться с большими гриппом и прочей сибирской язвой, наша задача — обслуживать умственно больных, в смысле больных азартом, клиентов. Мы будем строить казино.

Начнем мы с нескольких сот квадратных метров чистой, ничем не занятой площади на одном из этажей фешенебельного многоэтажного комплекса. Постройка начнется с закупки и расстановки многочисленных атрибутов настоящего казино — игровальных столов, автоматов, баров, туалетов и прочего. Хотите — поставьте «колесо фортуны» рядом

Денис Зельцер
aka Maxiden

Паспорт

Casino Tycoon

Жанр: стратегия

Разработчик: Cat Daddy Games

Издатель: Monte Cristo

www.montecristogames.com

Дата выхода: ноябрь 2001 г.





Ваша прибыль будет напрямую зависеть от того, насколько удачно вы расставите игральные столы и как используете имеющееся в распоряжении пространство.



Тренированные охранники с первого взгляда смогут уличить шулера и выкинуть его из казино. Если же ваши вышибалы плохо соображают, вас будут постоянно опускать на энные суммы зеленых.



вигвам или снежное северное иглу. По стенам можно развешивать картины и предметы искусства — высокоинтеллектуальные посетители это наверняка оценят. Вам не нравится вид этого ковра? Повесьте другой! Ну и, разумеется, вы будете аккуратно расставлять телефонные будки, корзины

Узнавать, что же хотят наши посетители, мы будем по индикаторам, периодически возникающим над каждым из них.

для мусора, банкоматы, кассы, рестораны и бары по всей территории казино.

Снабдив вашу вселенную азарта всем необходимым для приема посетителей, вы начинаете рекламную кампанию и впускаете первых клиентов, жаждущих посмотреть на новое место, где можно спустить месячную зарплату. К моменту открытия вы должны установить цены в ресторане, размеры джекпота, а также набрать персонал и назначить заработную плату. С первого раза вы наверняка ошибетесь: уборщикам переплатите, барменам недоплатите, одни от вас уйдут сразу, другие уйдут, когда вы снизите их зарплату до разумного уровня, а посетители перестанут заглядывать в ваш ресторан из-за чрезмерно высоких цен на гамбургеры или разорят вас, если они будут излишне дешевыми. Одним словом, Casino Tycoon — это игра баланса, причем, сравнивая с предыдущими Tycoon'ами, баланс этот гораздо более тонкий. Казино при правильном подходе — это денежная фабрика, которая приносит огромные доходы. При неправильном же подходе оно превращается во всепоглощающую бездну, в которой деньги превращаются

в то, о чем не принято писать в приличных изданиях вроде нашего.

Важно, что в отличие от большинства экономических стратегий в Casino Tycoon мы не будем смотреть на графики и потакать толпам, каждый клиент — наше золото, серебро и баксы, и успех предприятия будет во многом зависеть от того, насколько хорошо наше казино смогло удовлетворить желания каждого индивидуального посетителя (вот он каков подход в странах загнивающего капитализма!). Узнавать, что же хотят наши посетители, мы будем по индикаторам, периодически возникающим над каждым из них. Щелкнув на клиенте, мы сможем посмотреть на уровень его трезвости, игровых навыков, настроения, узнать насколько он голоден, удачлив, и честен в своих намерениях. Определение честности будет проводиться вашей охранной службой, и оно будет тем



Работа с клиентами не ограничится вышвыриванием их на улицу за шулерство. Среди 60 посетителей, которые могут присутствовать в вашем казино одновременно, будут находиться несколько V.I.P.-гостей (чем более престижным считается ваше казино, тем больше их будет). V.I.P.-гости — настоящий подарок: они тратят кучу денег, развлекаются на полную катушку и не стесняются раздавать увесистые чаевые (половина всех розданных чаевых идет казино, то есть вам). V.I.P.-гостей надо холить и лелеять, чтобы они приносили еще и оставляли еще больше денег. Способы просты — элементарная халява да внимание. Допустим, подкинуть им бесплатных напитков или оплатить ночь в прилегающем к казино отеле. Если же за ними не ухаживать, они уйдут в другое казино — такая потеря исчисляется крупными суммами.

Единственное, что мы не сможем делать в нашем казино, — собственно играть. Разработчики считают, что управлять казино интереснее, чем играть в азартные игры, и надеются, что игра выплывет и так. Если вспомнить Rollercoaster Tycoon, где на построенном аттракционе можно было кататься самому, то... В общем, посмотрим.



Атмосфера казино передается отлично. Динамика чувствуется даже в неподвижном скриншоте! Что же будет в самой игре — можно только догадываться.



Да, давайте-ка посмотрим. Как оно будет выглядеть? Разумеется, все — честное 3D, отекстуренное и ополитоненное. Надутые охранники в сверкающих смокингах с накрахмаленными воротничками вокруг бычьих шей, все сияет и сверкает, великолепная анимация движений, атмосфера лоска и роскоши, в общем, все по-настоящему. Много внимания уделено проработке моделей собственно играющих: только по осанке можно будет отличить мимоходом залетевшего в казино бухгалтеря от постоянного клиента-магната из

соседнего Тусооп'а, решившего потратить миллион-другой. Атмосферу будет дополнять трехмерный звук, записанный в реальном казино, — шумы, звуки, переговоры, и заточено все это под современные трехмерные звуковые процессоры. Для того чтобы прочувствовать атмосферу на полную катушку, настоятельно рекомендуется что-нибудь типа SB Live! и четыре не самых плохих динамика. При всем при этом никакого

лишнего пафоса по поводу системных требований: середнячок типа PIII 700 и GeForce2 MX потянут игру, даже не пискнув.

В общем, готовьте фишки. Игра обещает быть чертовски интересной, несмотря на несколько вторичную идею. Ну ведь ничего — вон сколько RTS да FPS живет и продается, и нормально. Так что, поклонники тайкунов, готовьте CD-ROM, чистите жесткие драйвы, в ноябре Casino Tussoop будет. **MG**



ДИАГНОЗ

Тайкуноиды наконец-то добрались до полного 3D и обзавелись для них ранее нехарактерным лоском. Casino Tussoop — это игра для тех, кто любит не играть в азартные игры, а зарабатывать на них реальные деньги с помощью потакания людским порокам. По сравнению с предыдущими тайкунами Casino Tussoop — настоящий прорыв в области качества графики и звука в этом жанре. Каждый посетитель требует к себе отдельного внимания, количество клиентов жестко ограничено, поэтому больше никакого управления толпами и шельста статистических выкладок не будет. Вы в казино. В ноябре.



Вид из секьюрити-камеры в потолке. С помощью таких камер мы сможем отлавливать шулеров еще тепленькими, прямо с ворованными тузами в руках.

И снова «Армада»

Star Trek: Armada II

Уважаемые, любите ли вы сериалы? Что до меня, то я не очень, и это еще мягко сказано. Но для некоторых я все же делаю исключение, и местами они мне нравятся. Кстати, это относится в основном не к телесериалам. «А как каким же?» — удивленно спросите вы. И я вам отвечу: «Да к игрушечным, конечно! О каких еще сериалах может идти речь на страницах этого издания?» Особенно моя любовь распространяется на что-нибудь такое-этакое, выпущенное солидными издателями на базе какой-нибудь занимательной истории. Без сомнения, к этой категории относится и эпопея по мотивам вселенной Star Trek от Activision. Да-да, вы не ошибетесь, если подумаете, что речь пойдет о новом проекте, инициатором которого выступила вышеупомянутая компания, а исполнителем — недавно образованная студия, состоящая из бывших сотрудников Looking Glass Studios и людей, занимавшихся ранее созданием Star Trek: Armada. И носит сие новообразование достаточно странное название Mad Doc Software. Итак, как вы уже догадались, нам собираются представить продолжение «Армады».

Честно говоря, мне показалось странным превращение RTS в action. Но чего только не придумают разработчики-издатели. Главное, чтобы нововведения не ограничились

только этим. А они и не ограничиваются. В Armada II вы сможете играть за шесть различных рас: Federation, Romulan, Borg, Klingon, Kardasian, Species 8472. Правда, все шесть доступ-

ны только в режиме мультиплея. В сингл-режиме в вашем распоряжении будут только три из них. Естественно, что от выбора расы зависит то, как вы станете действовать во время

Надежда Величай
aka Pekveninos

Паспорт

Star Trek: Armada II

Жанр: action

Разработчик: Mad Doc Software

Издатель: Activision

URL

www.activision.com

Дата выхода:

конец 2001 г.



«Тебе что было сказано, а?» — «Условный сигнал — три зеленых свистка». — «А ты что?» — «А я свистков не нашел, пришлось палить из того, что ближе попало»».



Естественно, что от выбора расы зависит то, как вы станете действовать во время боя и какие типы кораблей вы получите в свое полное и безраздельное владение. Кстати, в игре будет представлено 98 летательных аппаратов в противовес 34-м из оригинальной «Армады».



боя и какие типы кораблей вы получите в свое полное и безраздельное владение. Кстати, в игре будет представлено 98 летательных аппаратов в противовес 34-м из оригинальной «Армады». Что касается кораблей, доступных расе Borg, внешне ничем не отличающихся от своеобразных кубиков, то в ваше распоряжение поступят Tactical Cube, Fusion Cube и Harbringer. Вам придется использовать восемь обычных кубов, чтобы построить Fusion Cube, или восемь же Tactical Cube для постройки Tactical Fu-

В «Армаде II» предусмотрено три кампании, каждая из которых будет состоять из девяти миссий (в многопользовательском режиме должно быть целых 30 уровней). В каждой из них вам удастся проявить свое мастерство ведения боя и тактико-стратегические таланты. Что касается самих боевых действий, то теперь вы сможете использовать несколько видов боевого построения ваших кораблей. Хотя в линейку выстройте, хоть буквой X, главное, чтобы это вам помогло, а противнику основательно навредило, спутав все его планы. Карты предполагается сделать полностью трехмерными, посему появится новый

менно. По-моему, от таких новшеств игра только выиграет. Тем более, что посмотреть, по заверениям разработчиков, действительно будет на что.

На каждый корабль пошло от 650 до 700 полигонов. Они выглядят достаточно реалистично и весьма прилично. Кроме того, разработчики вовсю трудятся над интерпрацией vertex shaders и per-pixel shaders в графическом движке. Первая программа построения теней облегчает изображение деформации различных объектов, а вторая дает более детальное воспроизведение световых эффектов. Так что если все срастется, то графическая оболочка ST: Armada II от души порадует нас всевозможными мыслимыми и немыслимыми наворотами. Туманности и астероиды обещаны в столь реалистичном исполнении, что будет просто дух захватывать от подобной красоты. Собственно, вы сами в этом убедитесь, взглянув на скриншоты. Правда, все же не стоит забывать о том, что не все то, что сногсшибательно выглядит на экранах, столь же великолепно в процессе самой игры. Но почему-то хочется верить, что обещания на сей раз не останутся пустыми словами, все же продукт выпускает Activision, а не абы кто. Звуковые эффекты тоже по идее должны не подкачать, по крайней мере, обещано реалистичное озвучание оружия и прочих прелестей игры (всегда интересовалась тем, откуда известно, КАК должен звучать выстрел из лазерной пушки в безвоздушном пространстве).

Режим мультиплея будет доступен как по локальным сетям, так и через Интернет. Одновременно участвовать в игре могут до восьми игроков, что меня несколько смущает: рас-то всего

тактический вид на поле боя. Так можно увеличить изображение кораблей, которые вы выбрали для нападения или обороны, а также повернуть камеру и осмотреть каждый из кораблей под различными углами с разных точек, причем выбрать до 16 кораблей одновре-



Карты предполагается сделать полностью трехмерными, посему появится новый тактический вид на поле боя.

sion Cube. Естественно, более крупные корабли лучше защищены и несут на борту более мощное вооружение. Но в конечном счете решать придется все же вам, какие корабли вы считаете для себя наиболее приемлемыми.



следящим за тем, что происходит во время многопользовательских сражений. Но кому это интересно? Только не мне. В целом развлечений для широкой и увлекающейся геймерской натуры обещано видимо-невидимо, и все превосходного качества, дабы не подпортить впечатление, произведенное оригинальной «Армадой», а только улучшить оно. **MG**



Собирать кубики Рубика доводилось, и не раз, а вот разбирать пока не пробовал. Но ничего, сейчас мы исправим это досадное упущение. И тогда живые позавидуют мертвым.

шесть. Для пушечного увеселения играющей публики будут доступны такие виды геймплея, как нестареющий и всенародно любимый deathmatch, погоня за флагом, king of the hill, в которой вам предстоит удерживать какую-либо планету или определенный участок космического пространства в течение некоторого промежутка времени, и Со-Ор. Также вы сможете быть и просто сторонним наблюдателем, внимательно



ДИАГНОЗ

Всевозможных продолжений мы уже перевидели великое множество. Причем были как откровенно проигрышные, так и настоящие шедевры, лишь укрепившие любовь геймерских масс к оригинальным играм. Хочется верить, что Star Trek: Armada II не окажется очередным громким пищиком и все обещанное будет реализовано в полной мере и на должном уровне. В любом случае, я думаю, стоит подождать выхода игры и затем уже, объективно взвесив все «за» и «против», выносить окончательное суждение на ее счет. Поживем — увидим.

Высокоморальный шутер

Die Hard: Nakatomi Plaza

У меня двойственное отношение к шутерам. MDK2, например, я прошел с огромным удовольствием, а в UT и Q3 даже и не пытался играть. Все дело в том, что в стрелялках я люблю сингл, а сетевые батальи как-то на сердце не ложатся. К сожалению, все больше игр расценивают одиночное прохождение лишь как тренировку для мультиплеера. Поэтому на Die Hard: Nakatomi Plaza я возлагаю особые надежды. Эта игра — представитель вымирающего жанра: шутеров для сингплея и только для него. Сетевых режимов в Die Hard не будет вовсе. Аминь!

Сложно представить, что кто-то не знаком с кино-трилогией-боевиком Die Hard с Брюсом Виллисом в главной роли. Но со времени выхода первой части (а именно по ней делается игра) прошло почти 15 лет, так что не лишним будет

напомнить краткое содержание фильма. Коп Джон Маклейн из Нью-Йорка прилетает в Лос-Анджелес, где работает его жена, чтобы попытаться спасти распадающийся брак. Прямо из аэропорта он направляется на рождественскую вечеринку к супруге

на работу. В это же время к тому же небоскребу (Nakatomi Plaza) движется группа немецкоговорящих террористов с целью похищения акций на очень круглую сумму. Все действующие лица благополучно собираются в одном месте. Плохие парни

Юрий Салтыков
aka Bitnik

Паспорт

Die Hard: Nakatomi Plaza

Жанр: шутер
Разработчик: Piranha Games
Издатель: Sierra Studios

URL: www.piranha-games.com

Дата выхода: 4 квартал 2001 г.



Главный герой — левша. Непривычно смотрится пистолет в левой руке, но на игровом процессе это никак не отразится.



Имеющееся оружие тоже соответствует реальности фильма. В нашем распоряжении будут табельный полуавтоматический пистолет «беретта» и снятый с первого же трупа любимый автомат террористов и спецслужб МР5 производства фирмы «Хеклер унд Кох».



Части тела в левом нижнем углу служат счетчиками хитпоинтов (сердце), усталости (легкие) и морального состояния (мозг). Расчлененка какая-то получается.



Получил, фашист проклятый, от нью-йоркского бойца. МР5 в наших руках отрисован подробно, что приятно, а вот правая рука у нас кривенькая какая-то. Остается надеяться, что к финальному релизу ее подправят.

захватывают гостей в заложники и приступают к возне с нехилой сейфовой дверью деньгохранилища. А хороший парень Джон в это время вышел в туалет. Покинув места общего пользования, он обнаруживает, что какие-то бандиты в своей алчности пытаются помешать ему выяснить отношения с женой и спасти семью. Придется объяснить им, как надо встречать Рождество по-настоящему!

Я не случайно описываю сюжет фильма. Die Hard: Nakatomi Plaza будет максимально соответствовать кинокартине. Разработчики говорят, что им стало интересно, чем занимался Джон Маклейн, когда камера не была направлена на него, и они попытались воплотить свое представление в игре. В результате

уровней, которые нам предстоит проходить строго последовательно. Никакой нелнейности сюжета нет и в помине. Игровое окружение интерактивно: стулья двигаются, стекла бьются, двери открываются и закрываются. А управляемые компьютером террористы на всю эту интерактивность реагируют. Так что у игрока будет шанс самостоятельно определять тактику прохождения. Можно ломиться внаглую с автоматом наперевес, можно красться втихую а la Thief, а можно и ловушку какую-нибудь подстроить, а потом заманить в нее оппонентов.

Имеющееся оружие тоже соответствует реальности фильма. В нашем распоряжении будут табельный полуавтоматический пистолет «беретта» и снятый с первого же трупа любимый автомат террористов и спецслужб МР5 производства фирмы «Хеклер унд Кох». Еще несколькими типами огнестрельных штукovin мы попользуемся, но не сможем положить в инвентори: расстрелял боезапас и выбрасывай. Кстати, об инвентори: кроме оружия у нас будут зажигалка, рация и старый, потертый полицейский жетон. Zipro нужна для освещения темных помещений, жетон — для того чтобы убедить освобождаемых заложников в своей принадлежности к блюстителям порядка, а рация — для связи с коллегами. Точнее, коллеги будет всего один, а нужен он для получения советов и подсказок. Но не надейтесь услышать по радио прямые указания, что нужно делать. Вся помощь будет выдаваться в форме туманных намеков. К счастью, большинство пазлов в игре основаны на сюжетной канве фильма, так что не лишним будет его пересмотреть еще разок перед прохождением Die Hard: Nakatomi Plaza.

Внимательный читатель уже заметил, что среди носимых предметов я не упомянул аптечку. Но это вовсе не означает, что по коридорам будут разбросаны волшебные коробочки, вос-

должно получиться что-то вроде версии, снятой камерой, которая установлена на голове главного героя. Многие ключевые моменты будут почти прямыми цитатами из фильма. В качестве боссов выступают старые знакомые: Карл, Марко, Ули и главная бяка — Ганс Грубер. Даже

В качестве боссов выступают старые знакомые: Карл, Марко, Ули и главная бяка — Ганс Грубер.

дизайн многих уровней будет узнаваем. Ничего удивительного: в распоряжении разработчиков были подробные планы здания кинокомпании Fox, которое и выступало в роли Nakatomi Plaza. Сорокаэтажному офису соответствуют сорок игровых

станавливающие хитпоинты. Напротив, поправить подпорченное бандитскими пулями здоровье можно лишь в местах, для того предусмотренных. Изредка на этажах встречаются настенные шкафчики с бинтами, йодом и прочей, необходимой для ока-

зания себе любимому первой помощи дребеденью. Вот к ним и придется периодически навешиваться. Кроме здоровья наш герой наделен еще и показателем выносливости, тоже далеко не бесконечной. После каждой пробежки придется ныкаться в каком-нибудь спокойном уголке на перекур. Но и этого программерам из Piranha Games показалось недостаточно. Чтобы нам служба медом не казалась, они ввели понятие морального



В игре зажигалка нужна лишь как осветительный прибор, а в фильме Джон еще и курил. Нам это удовольствие не светит.

состояния героя. Поначалу оно вообще никакое, но с каждым обезвреженным террористом счетчик морали растет. По достижении определенного уровня это оказывает влияние на компьютерных оппонентов. Они начинают мазать или вообще стараются сделать ноги от пойманного куража Маклейна. Вот такие мы «на лицо ужасные», аж террористы шарахаются. Но состояние духа может и падать. Достаточно промахнуться несколько раз подряд или самому принять пулю на грудь — готово дело. Плохие парни перестают нас бояться, делают морду кирпичом и прут напролом, поливая все вокруг длинными очередями.

Если разработчикам удастся хорошо сбалансировать эту фишку, то может получиться очень интересный геймплей, позволяющий несколько раз пройти даже такую совершенно линейную игру. При одном заплыве можно будет рассчитывать на грубую силу и высокую мораль, а при другом — на ловкость и незаметность.

В качестве технологической основы игры выбран Lithtech, так что особых глюков, связанных с необкатанностью графического ядра, быть не должно. По сути, разработчикам надо лишь построить грамотные уровни, прописать AI монстров, создать модели действующих лиц и приделать к ним анимацию. Конечно, это все не просто, но сама история создания Piranha Games позволяет надеяться, что отцы-основатели компании справятся с этой задачей. Die Hard: Nakatomi Plaza — их первая игра как профессионалов, а до этого они делали бесплатные уровни и моды для всех шутеров, какие только имели редактор: «Кваки», Shogo, Half-Life: Counter Strike, Unreal... Любители FPS, знают, насколько насыщен рынок подобных поделок и как тяжело сделать так, чтобы тебя заметили, но троим товарищам из Ванкувера это удалось. Студия Fox Interactive, правообладатель торговой марки Die Hard, сама вышла с ними на связь и предложила попробовать создать прототип будущей игры по фильму. Никаких обязательств Fox на себя не брала, и дальнейшие действия Russ Bullock, Jason Holtlander и Bryan Ekmann предприняли на свой страх и риск. Они уволились с прежних мест работы, за-



Эту крышу террористы взорвут, предварительно выгнав на нее заложников. А мы заложников прозвоним на фиг, а сами соедем с места взрыва на пожарном шланге. Хорошие парни всегда побеждают!

регистрировали фирму, взяли банковский кредит, наняли еще одного дизайнера и в снятой двухкомнатной квартире стали делать дему. За последующие 8 месяцев были созданы три демоверсии, и только после этого с ними был подписан контракт на разработку игры. Причем выбранная в качестве издателя Sierra Studios отвела на всю работу лишь год. Мне нравятся люди, способные на такие безрассудные поступки ради мечты — делать игры.

Однозначная нацеленность Die Hard: Nakatomi Plaza на одиночное прохождение позволяет надеяться, что геймплей будет содержательнее, чем тупое отстреливание монстров с последующей укладкой тушек в штабеля. Обещанное соответствие хорошему фильму укрепляет эту надежду. Смущает меня лишь одно обстоятельство: в оригинале было от силы полтора-два десятка террористов, а в игре сорок уровней и на каждом с кем-то придется биться. Видимо, в версии Piranha Games бандиты подъехали к Nakatomi Plaza на нескольких туристских автобусах. В мегахиты игра попадет вряд ли, но несколько нескучных вечеров обеспечит почти наверняка. **MG**



Так, лифт взорвали... Придется пешим ходом все сорок этажей осматривать. Это ж никакого здоровья не хватит.



Вот мышки для левой делают, а огнестрельное оружие еще не догадались. Выброс гильзы почти у всех моделей происходит вправо, вот и мельтешат перед глазами медяшки стальные.



ДИАГНОЗ

Не хватающий звезд с небес, но крепко сбитый шутер от первого лица с хорошей сюжетной первоосновой.

Введение показателя морального состояния героя может оказаться удачной находкой. Lithtech в качестве графического ядра обещает отсутствие фатальных глюков и приемлемые системные требования.

Типичный середнячок в жанре FPS. А что еще надо, чтобы спокойно встретить длинные зимние вечера?



Darkened Skye

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

Darkened Skye

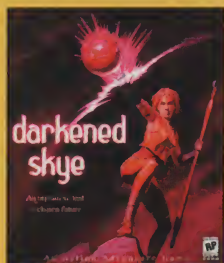
Жанр: action/adventure

Разработчик: Boston Animation

Издатель: Simon & Schuster Interactive

URL: www.simonandsays.com

Дата выхода: ноябрь 2001 г.



Компанию Simon & Schuster Interactive многие знают по одной из величайших игр (по количеству проданных экземпляров) Deer Hunter и ее продолжениям. Стремление этой компании делать деньги настолько неприкрыто, что их новый продукт ничуть не удивляет своим происхождением: игра Darkened Skye основана на серии рекламных роликов про «Скитлз» — радужные конфетки в ярких пачках.

Но отбросьте предубеждение: Darkened Skye выглядит вполне прилично. Этому способствует оригинальная направленность источника вдохновения: реклама снята в фэнтезийном стиле и рассказывает о приключениях смелой воительницы Скайи. На компьютере из этого получился красивый экшн от третьего лица, наполненный сражениями с демонами, загадками и магией.

История начинается с драматических событий. Нам рассказывают, что родители Скайи пропали, и юная девушка оказалась одна-одинешенька против полчищ монстров. Впрочем, не совсем одна: неизвестно откуда у нее имеется домашняя горгулья по имени Дра-

ский храм Zen-jai. Все вокруг китайское: золотые драконы, иероглифы, типично китайские рисунки на бумажных стенах комнат. На другом уровне можно узнать средневековую архитектуру: готические арки, сырые каменные стены и мерцающий свет факелов. А еще на одном — известные постройки непонятного происхождения



Собор с разноцветными витражами представляет собой эффектное зрелище, и как-то не верится, что где-то здесь затаились враги. Но иначе Скайи сюда не зашла бы, поэтому будьте бдительны.

История начинается с драматических событий. Нам рассказывают, что родители Скайи пропали, и юная девушка оказалась одна-одинешенька против полчищ монстров.

ак. Свежесформированной команде предстоит пройти через десятки уровней, чтобы в конце концов увидеть счастливое завершение своих странствий.

Те рекламные ролики, которые стали прародителями героев и сюжета (частично), поучаствуют в игре в качестве связующих уровни мультфильмов. Некоторые миссии в точности повторяют уже показан-

ные по телевизору события и вызовут приливы энтузиазма у геймеров. Нам они неизвестны, и потому все эти ухищрения глубоко фиолетовы. Но для информации могу рассказать в общих словах об их стиле.

Один уровень — китай-

и назначения — круг из примитивных каменных ворот, наверное, алтарь древней религии.

Так что и без знания первоисточника оформление уровней покажется знакомым, поскольку оно заимствовано из истории нашего мира. К тому же восприятие игры не затуманится никакими побоч-



Загадочные друиды, непонятные руны и странное сооружение из камней — все это встретится в игре, подтверждением чему служит этот скриншот.





В таких замках очень любят селиться привидения, и вскоре мы с ними встретимся. Самое опасное, что их бесплотным телам обычное оружие урона не наносит, и приходится использовать магию.

ными элементами и телевизионной обработкой, и оценка окажется более объективной.

Ориентация на «массового потребителя» повлекла привычные ограничения: отсутствие кровавых сцен и прилизанное насилие. Хотя по ходу дела главной героине приходится отправлять в небытие множество врагов, занимается она этим аккуратно и цивилизованно. Отваливающиеся руки-ноги-головы — это из другой оперы, для большей чистоты и гуманности Скайи пользуется исключительно тупым оружием — дубинками, палками, посохами и т. п. Конечно, оно предполагает проломленные черепные коробки и раскошенные кости, но удары не сопровождаются излишне натуральными звуками, поэтому как бы ничего и нет.

Полная диснейщина в ее запущенной форме.

Без крови и неоправданного насилия игра грозит стать скучной и потерять своих покупателей. Чтобы избежать подобных неприятных последствий, развлекательную часть возглавили юмор и стеб. В игре обещано множество ссылок на известные проявления поп-культуры: фильмы, сериалы, мультики, музыку и игры. Кроме этого для любителей разговорного жанра Darkened Skye наполнена пространными диалогами, в которых проявляется комическое дарование героев.

Магические способности Скайи напрямую зависят от главного спонсора игры — «Скитлз». Заклинания получают при правильном сочетании нескольких конфеток, и чем больше их будет объедине-



Угрюмые подземелья средневекового замка таят не только опасности, но и сокровища. Возможно, одно из них скрывается за этой дверью, а может, там сидит вампир.

но, тем более впечатляющим окажется результат. С помощью волшебства можно лечить собственные раны и различными способами причинять ущерб врагам. Сре-

Среди заклинаний легко обнаруживаются стандартные файерболы и молнии, но самые интересные — это эксклюзивные «радуги фруктовых ароматов».

ди заклинаний легко обнаруживаются стандартные файерболы и молнии, но самые интересные — это эксклюзивные «радуги фруктовых ароматов», которые в обычных фэнтезийных играх не встречаются.

Вся эта магическая мощь падет на головы более чем пятидесяти типов монстров. Имея богатый фэнтезийный монстрятник, разработчики не испытывали недостатка в злых созданиях, но посчитали, что лучше придумать свои клыкастые, когтистые и шипастые экземпляры, чья жизнь посвящена лишь одной цели — бесславно погибнуть от ударов Скайи. Среди прочих творений темных сил нашлось место вампирам, гарпиям, ожившим доспехам, привидениям и прочей нечисти. Кроме толп



Китайские доспехи пока недвижимы, но стоит сделать неосторожный шаг, и они оживут, набросятся и своими железными перчатками попытаются испортить наше красивое лицо.



Среди прочих творений темных сил нашлось место вампирам, гарпиям, ожившим доспехам, привидениям и прочей нечисти. Кроме толп обычных монстров, которые валяются от пары хороших пинков, на уровнях водятся и боссы.



Что таится за этой дверью с золотой драконьей мордой? Саркофаг с телом китайского императора или просто переход на следующий уровень?



Адвенчурная, то есть квестовая, часть игры представлена набором головоломок, которые необходимо решать, чтобы продвинуться по сюжету. Это типичные томбрайдеровские загадки: потянуть рычаг — пройти в дверь — найти ключ — отпереть ворота.

обычных монстров, которые валяются от пары хороших пинков, на уровнях водятся и боссы. Иногда они стойко противостоят обычным физическим атакам, и приходится валить их исключительно магией.

Адвенчурная, то есть квестовая, часть игры представлена набором головоломок, которые необходимо решать, чтобы продвинуться по сюжету. Это типичные томбрайдеровские загадки: потянуть рычаг — пройти в дверь — найти ключ — отпереть ворота. Они не рассчитаны на любителей долго и мучительно думать, но какую-то сложность все-таки составят. Часть загадок опять-таки основыва-

ется на рекламных роликах «Скитлз», хотя вряд ли для тех, кто их не видел, трудности окажутся непреодолимыми.

Самая сложная задача ждет игрока на секретном уровне. Разработчики, не понято почему, не стали держать сей факт втайне. Это будет «гигантская кинетическая головоломка» (дословный перевод), видимо, что-то связанное с шестеренками, катящимися камнями, хитрыми рычагами

побродить по знакомым местам, например, чтобы найти дополнительные секреты с полезными предметами. Предполагается и несколько особых встреч, которые воплотят еще одно нововведение — возможность прокатиться на невиданных животных. Скайи по ходу сюжета укротит ездовую рыбу, оседлает земляного монстра и полетает на спине горгульи, похожей на Драака, только гораздо опаснее и злее.



Зеленый крылатый демон приближается, и, если его когтистые лапы дотянутся до Скайи, ей придется пережить несколько неприятных секунд, поэтому лучше первой атаковать в прыжке.



Приключения сопровождается приятная во всех отношениях музыка, меняющаяся в соответствии с обстановкой в игре. Если все вокруг спокойно, мелодия льется сонно и умиротворенно, а когда появляются враги, она становится напряженной и пронзительной. И, конечно, звучат победные аккорды, если Скайи опять оказалась хитрее и сильнее всех своих противников.

Команда Boston Animation постаралась, чтобы игра получилась достойной не только в рекламном и сюжетном плане, но и технически. Модель главной героини получилась гладкой и приятной для глаз. Она не Лара Крофт, но для средневековой девушки вполне симпатична. Ее друзья и враги также выполнены на качествен-

и прочими механизмами, которые долго настраиваются, запускаются легким движением руки и за огромное число шагов выполняют какое-то элементарное действие.

Уровней в игре будет 30 штук, и каждый — с полной свободой перемещения и нелинейным прохождением.

Уровней в игре будет 30 штук, и каждый — с полной свободой перемещения и нелинейным прохождением. Выполнив все задания, можно будет просто

ном уровне, и в целом графику можно считать добротной. В игре почти нет больших открытых пространств, а там, где все-таки нужно показать широкий простор,





Довольно странное место: трава выше головы, цветы размером с огромное колесо... Наверное, кто-то заколдовал Скайи, и она стала совсем маленькой. Однако это не мешает ей преодолеть все ловушки и благополучно выполнить задание.

искусно применяются фоновые текстуры. За счет этого требования к компьютеру должны быть достаточно низкие, по крайней мере, на порядок проще, чем у передовых на сегодняшний день игр.

Сочетание сильной рекламной поддержки и доступности для большинства игроков может привести игру на вершины рейтингов продаж, хотя я бы не назвал ее шедевром или эпохальным творением. Наверное, ее стоит посмотреть просто потому, что она добротна и за ней будет безынтересно провести время. Главное, не слишком акцентировать внимание на разных рекламных элементах, а просто получать удовольствие от игры. Если, конечно, это будет возможно. **MC**



ДИАГНОЗ

Можно ли одним выстрелом убить двух зайцев? Конечно, если сделать игру одновременно рекламной акцией. Пример этому — *Darkened Skye*, фэнтезийный боевик от третьего лица по мотивам рекламных роликов про «Скитлз». Несмотря на то, что она посвящена дальнейшей популяризации радужных конфеток, игровая часть получилась добротной и интересной.

Квакер широкого профиля

Battlefield 1942

Компания Electronic Arts сильно позавидовала успеху *Counter-Strike* и решила выпустить игру, в которой идея командного шутера получила дальнейшее развитие. Игра *Battlefield 1942*, разрабатываемая шведской командой *Digital Illusions*, должна дать игрокам последнее, чего недоставало для настоящей военной операции, — разнообразие боевой техники.

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Игра является сильно изменившимся продолжением игры *Codename Eagle* от того же разработчика. Именно положительные впечатления EA от этой игры подтолкнули их к началу нового проекта, в кото-

ром должны быть устранены выявленные недостатки, например неудачно реализованная игра через Интернет, и многое улучшено.

По сюжету *Battlefield 1942* основан на реальных событиях,

а конкретно, как легко догадаться по числу в названии, на истории Второй мировой войны. Для места действия выбраны все театры военных действий, начиная с европейского и заканчивая тихоокеанским. Бойцы будут воевать на плоских равнинах и в высоких горах, в засушливых пус-

тынях и во влажных тропических джунглях.

Стороны, представленные в игре, удовлетворят любые запросы: есть и немцы, и японцы, и вездесущие американцы, и представители европейских государств из антигитлеровской коалиции. Но самое главное — на этот раз не забыли и русских, так что можно отстаивать интересы собственной страны, а не примыкать к кому-то из союзников.

Каждая армия пришла в игру со своими боевыми машинами. В соответствии с исторической действительностью все войска используют ту технику, которая была в их распоряжении в годы войны. И используют на все 100 процентов! Именно в этом заключено преимущество *Battlefield 1942* перед остальными шутерами: танки, самолеты, корабли и даже подводные лодки — не просто бутафория, а действующие боевые единицы, которыми



Пожалуй, пора сменить твердую землю на бесконечное небо. Этот самолет отлично подходит для наших целей. Сейчас взлетим и устроим хорошую жизнь вражеской пехоте.

Паспорт

Battlefield 1942

Жанр: боевик
Разработчик: Digital Illusions
Издатель: Electronic Arts

URL: www.ea.com

Дата выхода: весна 2002 г.





Наш корабль подходит к неприятельскому порту. Если разрушить здешние емкости с горючим, ни один самый мелкий катер не выйдет из гавани.



Переход из пехотинцев в летчики, танкисты, капитаны и так далее осуществляется прямо по ходу игры. Достаточно найти желаемый аппарат и легко кликнуть на нем правой кнопкой мыши. Вы тут же окажетесь внутри.



Что-то сомнительно, что на таком самолете можно сильно потрепать крупный корабль. Тут нужен торпедоносец, вот он потопит и не такое судно, если, конечно, успеет сбросить торпеду.

можно управлять и использовать всю их огневую мощь против врагов.

Таким образом, в игре оказались соединены элементы не только шутера, но и симулято-

ров, причем с дополнительным разделением внутри каждой группы на еще несколько мелких вариантов. В авиационной составляющей можно летать на истребителях, обычных и пикирующих бомбардировщиках, на море — командовать авианосцем, эсминцем или катером, а на земле сесть в танк, джип или стать стрелком стационарного зенитного пулемета.

Большей части техники требуется несколько человек для управления. Например, в джипе

В ходе игры смена транспорта — вполне обычное дело. Совершив марш-бросок на джипе, вы оказываетесь на морском берегу. Совсем недалеко бросил якорь вражеский крейсер. Что делаем? Правильно, бросаем джип и ищем лодку. На ней добираемся до крейсера, ставим бомбу с радиоуправляемым детонатором и возвращаемся на сушу. Теперь, находясь на безопасном расстоянии, с глубоким удовлетворением жмем красную кнопку взрывателя и наслаждаемся устроенным фейерверком.

Но есть случаи, когда интересно всю операцию проводить в одном и том же качестве, например на подводной лодке. Такого в шутерах я раньше не видел, да и вы, наверное, тоже, и, чтобы полностью распробовать этот способ сражаться, ему необходимо посвятить много времени. Зато в результате из вас получится герой-подводник, которого будут бояться даже громадные авианосцы, защищенные самолетами и пушками.

Несмотря на явную направленность игры на многопользовательский режим, в игре есть и одиночный вариант прохождения. В этом случае миссии идут последовательно, и новые открываются только после успешного прохождения предыдущей. Для полной победы в игре задания нужно выполнить войдя за обе стороны, сначала победив за одну, а через некоторое время пройти ту же карту, но принеся победу противнику.

В многопользовательском режиме игра проявляет себя с самой наилучшей стороны. Теперь за сетевую игру можно не беско-

Совсем недалеко бросил якорь вражеский крейсер. Что делаем? Правильно, бросаем джип и ищем лодку.



Броневиком лучше управлять вдвоем с кем-нибудь еще: один — за рулем, другой — за пулеметом. А еще посадить в кузов взвод автоматчиков — получится совсем хорошо.

управление, пулеметы и бомбометание.

Переход из пехотинцев в летчики, танкисты, капитаны и так далее осуществляется прямо по ходу игры. Достаточно найти желаемый аппарат и легко кликнуть на нем правой кнопкой мыши. Вы тут же окажетесь внутри и сможете поддержать своих соратников огнем орудий, пулеметов и другими эффективными способами. Обратный процесс — если вдруг оказалось, что человек с автоматом сможет сделать больше, чем громоздкий танк, — также прост и удобен. Остальное управление осуществляется с помощью клавиатуры и мыши.

коиться. В схватке сходятся до 64 игроков: по 32 за каждый военный альянс — германский или союзный. Интересно решен вопрос о смертях: игроку каждой команды выдаются так называемые «билетики» (это термин разработчиков), что по-русски можно назвать просто жизнями. Кончились жизни — выбываешь, нет — вот тебе еще один шанс врагам надрать за... ну, сами знаете, что нужно надирать. Чтобы соблюсти реальное соотношение сил, жизни распределяются неравномерно среди представителей разных стран, причем русским их достается больше, потому что у нас и армия была многочисленней.



На корабле можно быть не только капитаном, но и артиллеристом. Точный залп из главного калибра — и вот уже неприятель хочет сбежать. Но вряд ли ему это удастся.

Броня крепка, и танки наши быстры! Поэтому вперед, скинем неприятеля с ближайшей высоты и займем оборону, пока не подойдет подкрепление.



Зенитчиком быть тоже хорошо. Неважно, что сидишь на одном месте? Зато от тебя зависит жизнь огромного корабля, который без противовоздушной обороны станет легкой добычей вражеской авиации.



Движок для игры под названием Refractor 2 создан самой командой Digital Illusion. Он позволяет создавать обширные открытые пространства, которые необходимы для игры, подобной Battlefield 1942. Вряд ли нашлось готовое решение, позволяющее сочетать в себе такие возможности, да еще и позволять использовать настолько разнообразный набор техники. Разработчики утверждают, что для каждой машины, самолета и корабля удалось реализовать не только удобную, с простым управлением модель, но и сделать ее достаточно реалистич-

ной. Что ж, проверим, когда игра попадет нам в руки.

Задумка у Electronic Arts и Digital Illusions хорошая, вот только ее громоздкость может сильно подвести. На мой взгляд, настоящая игра получится, если участвовать будут сыгранные и многочисленные команды, тогда сражение получится по-настоя-

щему захватывающим. Получится ли их собрать? Если да, то как много? Но оставим эти вопросы для издателя, риск его и решение его. Весной следующего года игру обещают доделать и выпустить, тогда и прочитаем сообщения о результатах. Возможно, это уже будут почти настоящие фронтовые хроники. **MG**



ДИАГНОЗ

Новый шаг в жанре шутера от первого лица. Всесторонний и полномасштабный военный симулятор, в котором можно стать и летчиком, и танкистом, и даже моряком-подводником. Есть одиночная игра, но самое интересное — играть по Сети пятидесяти игроками или больше.

Зелье дракона

Elder Scrolls III: Morrowind

Elder Scrolls: Daggerfall, была великолепной игрой. Замечательной. Совершенно непредсказуемой и поистине огромной, как сама Великобритания (это правда: если перевести пространство, заложенное в игру в виде карт и городов, в реальные километры, то его площадь будет немногим меньше площади Великобритании). И всем она хороша, только вот возраст у нее уже немаленький — она старая, как, извините, продукты жизнедеятельности мамонтов. Отжила свое. Но, разумеется, Bethesda Softworks все эти годы цуи лаптями не хлбала да веников не вязала. Пребета-версия *Elder Scrolls 3: Morrowind* уже обошла ЕЗ и журналистские калорки, потому, фэны, внимайте. Остальные — следите, затаив дыхание. Пафосный проект надвигается.

Сомнений в том, что Morrowind — проект многообещающий и чертовски интересный, ни у кого не было с самого начала. Теперь же выяснилось, что игра будет и фантастически красивой (экскурсовод указывает на скриншоты,

развешанные по стенам). Но над чем же все-таки работала Bethesda столько лет? Ответ на этот интригующий вопрос был получен на ЕЗ, и ответ этот ошеломил всех, кто имел счастье наблюдать все это своими глазами.

Разработчики уделили прорву времени на детализацию новой игровой вселенной Elder Scrolls: Morrowind. Видеоряд не просто кишит деталями, он создает ощущение РЕАЛЬНОСТИ всего происходящего на экране. Войдя в лес, вы ПОЧУВСТВУЕТЕ, что

Денис Зельцер
aka Maxiden

Исходник

Elder Scrolls III: Morrowind

Жанр: RPG

Разработчик: Bethesda Softworks

Издатель: Bethesda Softworks



www.elderscrolls.com

Дата выхода: конец 2001 г.



Откуда бы ни взялась эта красавица, лучше бы ей вернуться обратно, и поскорее. Вопрос: а что это за летающая табуретка там порхает в небе?



вы в лесу, а не поймете это только по картонным деревцам, разбросанным ленивой рукой художника по плоской земле. Bethesda объявила войну пластиковым деревьям, тем самым fake plastic trees, о которых так надрывно пела в свое время Radiohead. Деревья переплетаются друг с другом, их шероховатые стволы, обрамленные причудливо изогнутыми ветвями, устремляются ввысь, тянутся к солнцу, создавая полную иллюзию того, что они здесь ВЫРОСЛИ, а не были просто наклеены на поверхность. Решив посмотреть на их верхушки, вы увидите небо, одно из самых красивых небес из всех, что я видел в компью-

терных играх. По нему движется солнце, день плавно сменяется ночью, солнце — луной. И они освещают фантастически красивые ландшафты — представьте себе, как все это выглядит! Или посмотрите на скриншоты. В любом случае ясно, что с внешним видом у Morrowind все в порядке.

Elder Scrolls II: Daggerfall была замечательной игрой, огромной, с совершенно нелинейным сюжетом, но часто один город совсем не отличался от другого из-за некоторой однообразности дизайна окружающих объектов. Но в этот раз все будет совсем иначе! Во-первых, размер вселенной Morrowind станет значительно меньше, чем у предыдущей, но это вовсе не повод убиваться и стучать себе пяткой

в грудь. Места все еще много, ведь размером пожертвовали ради огромного разнообразия и уникальности каждой точки нового мира. В игре предусмотрены десятки городов и деревень, каждое поселение будет носить отпечаток стиля и признаков расы, которая в нем проживает. Например, в городах расы Телвани — одной из десяти рас, населяющих новую игровую вселенную, — зда-

дут полицию. Вас препроводят в тюрьму, где вы попрактикуетесь в открывании замков. Кстати говоря, любое оружие и броню, которую вы увидите у NPC, у них же и купите, главное — договориться о цене. Ну а если вы не любитель тратить деньги, то нужные предметы можно и отобрать. Вернее, попробовать отобрать — NPC тоже ребята не промах и драться умеют неплохо.

Размер вселенной Morrowind станет значительно меньше, чем у предыдущей, но это вовсе не повод убиваться и стучать себе пяткой в грудь.

ния созданы из гигантских грибов. Такой город вы никогда не перепутаете с какой-нибудь рыцарской крепостью, сделанной сплошь из камня и дерева.

Сами поселенцы нового мира также претерпели значительные изменения: теперь они сплошь пижонствуют тысячами полигонов да неординарными видами. Ну а все предметы, которые вы увидите вокруг себя, можно будет потрогать и использовать! Книжки на полках, тарелки на столах, столовое серебро, фрукты, одежда — все, что видите! Хотя, разумеется, игра не превратится в симулятор налоговой полиции, и все, что душе угодно, вы стащить не сможете. NPC не дремлют и, как только вас заметят за кражей, незамедлительно вызо-

Совершенно уникально в Morrowind будет решена проблема создания персонажа. Никаких многоэкранных меню с кучей параметров — Bethesda нашла на удивление элегантное и простое решение. В самом начале игры ваш персонаж просыпается на палубе тюремного корабля. Вокруг него люди, они ему задают вопросы, на которые вы отвечаете.

Допустим, его спрашивают: «Как тебя, дорогой, зовут?» И вы в качестве ответа на вопрос вводите свое имя, его и получает ваш персонаж. Таким же образом выяснятся ваши пол, возраст, раса и прочие основные параметры. Ну а дальнейшее развитие вашего подопечного, его навыки, способности и даже характер будут развиваться в соответствии с вашими действиями. В Morrowind нет искусства, которым ваш персонаж не смог бы овладеть, поэтому по



Обратите внимание на детализацию рыцаря: как у него доспехи блестят, какое выражение на мужественном лице, как на щите герб прорисован... Нет, я в это не верю!

Деревья переплетаются друг с другом, их шероховатые стволы, обрамленные причудливо изогнутыми ветвями, устремляются ввысь, тянутся к солнцу, создавая полную иллюзию того, что они здесь ВЫРОСЛИ.

ходу действия он будет учиться тому, что вы посчитаете нужным. Таким образом, он может стать или магом, или воином, или и тем и другим — ограничений на количество умений нет, просто на освоение всех искусств у вас элементарно не хватит игрового времени. Впоследствии ваш герой может перечувствовать и т. п.

Еще одно нововведение, аналога которому жанр RPG еще не видел, — адаптация противоборствующей вам силы под возможности и силу вашего героя.

От вашего выбора «по жизни», от ваших связей с фракциями и Домами (об этом чуть ниже), от вашего пола, возраста и даже вашей одежды будет зависеть и отношение NPC к вам. Оно обусловлено, в свою очередь, их собственными признаками, расой, возрастом и т. п. Соответственно они будут давать различные ответы на ваши вопросы. Конечно, вы сможете узнать нужную информацию с помощью уловок: или хорошенько попросив, или пригрозив, но это тоже навык. Если они испугаются вас, они сообщат больше сведений и т. п. К тому же каждый NPC будет знать только то, что ему положено, что определено его собственными признаками. Допустим, эльфы мужского пола располагают несколько иной информацией, чем эльфы-женщины. К этому предстоит привыкнуть — для компьютерных RPG это явное нововведение.

С завершением главного квеста игра, разумеется, не закончится, просто вы остановитесь перед вопросом: что делать дальше? А дальше — миллион путей, практически бесконечные возможности по совершенствованию своего героя и выполнению подквестов и достижению целей, которые вы сами поставите перед собой и своим героем. Получать задания у прохожих NPC — верный и проверенный способ, но гарантированную «работу» вы получите, только присоединившись к од-

ному из Домов или фракций. Скажем, если ваш персонаж — жуликоватый тип, есть смысл присоединиться к Гильдии Воров и регулярно получать новости и задания от нее, а при соответствующем везении впоследствии даже стать ее главой или примкнуть к одному из трех Домов, существующих в игре, но с одной

лишь разницей — единожды связав свою судьбу с Домом, вы никогда не сможете его покинуть. В этом состоит главное отличие Домов от фракций.

Одна из находок Bethesda, которая в неизменном виде перекочует из Daggerfall в Morrowind, — система магии и заклинаний. Для тех, кто не в курсе: сложные заклинания состояются из нескольких основных. Скажем, вы научились двум заклинаниям — огня и дальнего воздействия — значит, вы сможете пускать вокруг себя кольца огня на большие расстояния или комбинировать вместе сколько угодно заклинаний, сохраняя комбинации и называть их. Единственное, о чем нужно помнить, — чем больше компонентов в заклинании, тем больше маны оно требует.

Еще одно нововведение, аналога которому жанр RPG еще не видел, — адаптация противоборствующей вам силы под возможности и силу вашего героя. Вы никогда не попадете в подземелье с чудовищами, которые втрое сильнее

вас, — уровень ваших врагов будет регулироваться в зависимости от способностей вашего героя. Так что никаких случайных смертей в Morrowind не предусмотрено.

Ну и одна из главных деталей, обещающих увеличить время, которое вы проведете за игрой, — редактор карт

и сценариев, он будет поставляться вместе с Elder Scrolls: Morrowind. Он поможет вам строить новые подземелья и города, придумывать миссии и сценарии и самое главное — с легкостью присоединять ваши творения к уже существующему миру Morrowind. Фактически с помощью Morrowind Terrain Editor вы создадите совершенно новую игру, нарисуете текстуры, построите новые здания и явите свету персонажей с нужными вам характеристиками. В общем практически безграничные возможности.



Ну а тут одно слово — красота... Если это не картинка из 3D Studio, а реальный скриншот из игры, я, ей-богу, не пожалю три с половиной сотни зеленых за GeForce3. Красота...



ДИАГНОЗ

Elder Scrolls III: Morrowind — игра настолько многообещающая и необъятная, что все восторженные ахи и вздохи никак не уместить в рамках маленького превью. Шикарная графика, невиданная детализация и безграничные возможности — вот, что предложит нам третья часть незабвенной серии Elder Scrolls. Если вы фанат RPG — это, как говорят американцы, a must-have, то есть то, что вы должны иметь обязательно в конце 2001 года.





Global Operations

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Electronic Arts атакует по всем направлениям: весной следующего года должна выйти игра Battlefields 1942, о которой вы можете прочитать в этом же номере, а перед ней, зимой, обещают выпустить Global Operations, полный аналог все еще непревзойденного Counter-Strike в тщетной попытке его переплюнуть.

Паспорт

Global Operations

Жанр: action

Разработчик: Barking Dog Studios

Издатель: Electronic Arts

www.ea.com

Дата выхода: зима 2002 г.



Н у просто заклинило компанию на жанре командных шутеров. И почему-то боссам Electronic Arts кажется, что, если вывалить на рынок кучу сходных по принципам игр, какая-нибудь из них окажется хитом и отберет значительную долю фанатов у Counter-Strike. Ха! Не будет этого, просто не выйдет. CS шлифовался месяцами, многочисленные бета-версии были вдоль и поперек протестированы тысячами (если не миллионами) геймеров, и только поэтому игра удалась. Сделать хотя бы близкой к идеалу закрытую разработку не удастся, а если просто повторить уже опробованные и хорошо зарекомендовавшие себя идеи, первенство останется за более известной и привычной игрой.

Но прекратим слабо относящиеся к теме статьи размышления и обратимся к Global Operations, чтобы спокойно, без усмешек и скепсиса узнать об этой игре объективную информацию.



Заснеженный пейзаж, похожий на Россию. Контртеррорист осторожно подбирается по предательски скрипящему снегу к серому дому, где предположительно держат заложников.

Сделаем вид, что перед нами не клон, а действительно новинка, которой вполне можно найти место на винчестере.

Итак, жанр игры — многопользовательский командный боевик. Классическая форма противостоя-

просто не могу удержаться от замечания, что и человек в роли V.I.P. иногда ведет себя как полный тупица, а уж искусственный интеллект точно все испортит.) Что спасает контртеррористов от абсолютного поражения — ни одна

Если же во время дерзкой вылазки вас пристрелят... нет, игра не закончится.

яния — террористы против контртеррористов и пять видов заданий (в изложении для контры: спасение заложников, обезвреживание бомбы, сопровождение важного лица, уничтожение базы террористов и захват местности).

Оригинально модифицировано задание по escortу важной персоны. Теперь не заставляют влезать игроков в шкуру V.I.P., эту роль берет на себя компьютер. (Тут я

сторона не должна допустить гибели сопровождаемого, и тем и другим он нужен живым.

Игра проходит по раундам. В начале каждого вам выдается некоторое количество денег для покупки оружия, боеприпасов, средств защиты и всяких дополнительных вещей. Успешно выполняя задания, вы зарабатываете премии и, скопив кругленькую сумму, можете улучшить свой арсенал. Если же во время дерзкой вылазки



На святой земле не воевали только горцы. Для террористов и их противников церковные стены — не препятствие, придется здесь стрелять — открывают пальбу без угрызений совести.



На улицах Бейрута завязалась перестрелка. Антитеррористический отряд попал в засаду, и, скорее всего, на этом его миссия бесславно закончится.

просто теряет некоторый процент своего здоровья, он начинает истекать кровью, пока не использует аптечку или не обратится к медику. Поэтому убийца в белом халате (все-таки и медик — полноценный стрелок, лишь бы оружие подобрал по себе) — ценный кадр, и его потеря может дорого стоить.

За счет сложной системы расчета выстрелов, в которой учитываются типы оружия и зарядов, пробиваемые стены, углы попадания и прочие мелкие детали, в игре удастся воплотить реалистичную систему повреждений. Выстрел в голову, видимо, останется смертельным, но попадания в руки и ноги перестанут быть слишком фатальными. Кроме отнимаемого здоровья, тип и место ранения определяют и его опасность, то есть уровень кровопотери. Я не удивлюсь, если



За счет сложной системы расчета выстрелов, в которой учитываются типы оружия и зарядов, пробиваемые стены, углы попадания и прочие мелкие детали, в игре удастся воплотить реалистичную систему повреждений.

вас пристрелят... нет, игра не закончится. Вы снова вернетесь на поле боя, используя одну из стартовых точек, но с потерей всего, что было куплено до «смерти». Если денег хватает, вы сможете снова всем закупиться и вернуться на помощь товарищам в полной экипировке. А вот если кошелек пуст, придется подумать о новой работе: лезть под пули голым — перспектива безнадёжная.

Для оказавшихся без средств существования бойцов доступно единственное полезное место — командирский пульт, с его помощью координируются действия оставшихся в живых и при оружии друзей. Для командира доступна не только карта, на которой видны перемещения оперативников, но и картинка того, что видит каждый из них. При такой информированности



Контртеррористы спешно уводят гражданское лицо из опасного района. Если им это удастся, террористы могут сдаваться сами.



Для пущей непохожести в игру введен ролевой элемент. Определены классы солдат: снайпер, разведчик, медик, специалист по тяжелому вооружению, взрывник и командос.

руководить одно удовольствие, но взамен приходится наблюдать, как врагов устраниют другие, а не ты.

Для пущей непохожести (сами знаете на что) в игру введен ролевой элемент. Определены классы солдат: снайпер, разведчик, медик, специалист по тяжелому вооружению, взрывник и командос. Но это не означает, что каждый из них будет пользо-

зованным оружием. Любой может купить что угодно и даже стрелять из этого чего угодно. Вот только эффективность такой стрельбы окажется в сильной зависимости от класса. Снайпер, как ему и полагается, имеет бонусы при использовании предназначенного для него оружия, а медик с подобной бандурой хорошо если в своих не попадет, а про врагов почти и говорить не стоит. Его дело — лечить, и в Global Operations этим стоит заниматься.

В отличие от аналогов, раненый боец в Global Operations не



Ничто не любит так сильно, как снайперскую винтовку. Засядешь где-нибудь повыше и спокойно чикаешь врагов, пока они соображают, откуда же летят в них пули.





У патронов есть одно неприятное свойство: они кончаются в самый неподходящий момент. Нет, не стоило покупать этот револьвер, шесть пуль в барабане — это слишком мало.



Кроме отнимаемого здоровья, тип и место ранения определяют и его опасность, то есть уровень кровопотери. Я не удивлюсь, если окажется, что и для головы будут сделаны различия между дыркой во лбу и царапиной на виске.



ДИАГНОЗ

Клон Counter-Strike, который попытались набить дополнительными возможностями. Как обычно, не обошлось без ролевых элементов, суперграфики и чудо-моделей. Каким в результате окажется геймплей, пока не ясно, но лучше первоисточника не будет однозначно.

В соответствующих ландшафтах и разворачиваются главные события. И надо сказать, графика уровней впечатляет. Текстуры очень четкие, и все объекты выглядят реалистично. Модели игроков созданы тщательно и подробно, их движения плавные и естественные. Не последнюю роль в плавности сыграл движок игры — LithTech 2.5. Ходят слухи, что тормозов на нем нет, и никакие дергания и падение производительности не раздражают. Кто уж тут постарался — программисты, оптимизировавшие код, или дизайнеры, спроектировавшие карты так, чтобы уменьшить нагрузку на компью-



Арабские террористы — личности известные. О них программы новостей сообщают достаточно часто, и методы их работы известны. Кто-нибудь хочет попытаться их остановить?

Уровни, или, лучше сказать, карты, оформлены в соответствии с общей концепцией игры: по всему миру действуют террористические группы.



Совершенно idiotская идея — бегать со снайперской винтовкой наперевес. Не для таких целей предназначено это оружие, пусть в ближнем бою проявляют себя автоматчики и коммандос, а дело снайпера — прикрывать их издалека.

тер, — неизвестно. Но раз есть результат, и результат хороший — это неважно.

Еще один стратегический ход — включение в поставку редактора, помогающего создавать собственные моды для игры. Такие возможности однажды привели к появлению Counter-Strike, и разработчики надеются, что и Global Operations продолжит свое развитие при участии игроков.

И раз уж опять все свелось к Counter-Strike, зададим простой вопрос: нужен ли народу второй CS? Пусть каждый на него сам ответит. Только не забывают о всех тех мелочах, которые появятся в Global Operations, и принимайте решение, обязательно их учитывая. Может, как раз их вам и не хватало для полного удовлетворения? **MC**

окажется, что и для головы будут сделаны различия между дыркой во лбу и царапиной на виске.

В общем получается куча небольших нововведений, которые вносят в игру определенное разнообразие и интересные ситуации. А основной удар идет по технической и дизайнерской линии.

Уровни, или, лучше сказать, карты, оформлены в соответствии с общей концепцией игры: по всему миру действуют террористические группы, и, чтобы их обезвредить, в очередную горячую точку посылается международный отряд по борьбе с терроризмом. Их цели могут находиться в джунглях Цейлона, на пыльных улицах Бейрута, в Южно-Китайском море, среди кактусов Мексики и даже в горах Чечни.



Межпланетные войны

Sovereign

Сочетание двух гигантов игровой индустрии — Sony Online Entertainment и Verant Interactive — в качестве создателей одного проекта означает, что вскоре появится еще один потрясающий способ потратить время в Сети. На этот раз разработчики замахнулись не на старый испытанный жанр MMORPG (массивно многопользовательская онлайн-ролевая игра, пример — EverQuest от все тех же упомянутых выше фирм), а на кое-что новенькое. Я с превеликим удовольствием представляю вашему вниманию обзор выходящей в ближайшем будущем онлайн-овой стратегии в реальном времени Sovereign.

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

От названия игры веет средневековьем, но стратегия оказалась вполне технологически продвинутой. Более того, это технически развитая игра, в которой участвуют не просто современные боевые машины, а машины будущего. Игроки, пожелавшие вступить в противоборство друг с другом, обнаружат, что им доступны знания, позволяющие летать к далеким звездам, и именно благодаря этому они могут находить и уничтожать противника.

В самом глобальном представлении структура Sovereign — некая далекая галактика. Звезды, ее составляющие, особого интереса не вызывают, главное — это планеты. Они делятся на собственные миры игроков, в которых проживает основное население и находятся закрома Родины, и на планеты без хозяина, ценные исключительно своими ресурсами. Именно за это богатство и развернется война между развитыми, но испытывающими катастрофический недостаток в ресурсах цивилизациями.

На основной планете нельзя вести боевые действия. Этот мир — убежище от любой агрессии, возможность сохранять свою армию, имущество и капи-

та. Ничейные планеты бывают разными: большими, средними и маленькими. На поверхности самых мелких могут развернуть боевые действия не более 16 полководцев, а на гигантах легко уместятся армии с целых 500 различных миров. Сражения на таком пространстве будут долгими и кровопролитными, но и награда окажется повесомее, чем при завоевании небольшого источника ресурсов.



Незаметные за деревьями, враги надеялись укрыться от нашего отряда, но разведка сработала на «отлично», и теперь лесок обрабатывает дальнбойная артиллерия.

Несмотря на всю мощь науки и технологии, планета каждого игрока способна снарядить для отправки в дальний космос только один корабль, на котором можно перевезти ограниченное

количество ресурсов (конечно, если этому не смог помешать враг), нужно как можно дольше продержаться, добывая ресурсы, а когда силы кончатся или просто надоеет пребывать на данной планете, отвести собранные сокровища в свой родной мир. В остальном принципы игры мало чем отличаются от старкрафтов или битв за Дюну. Есть только один нюанс: после отбытия звездолета одного из противников домой



Враг проник на базу и теперь на ней хозяйничает. Видимо, эта война уже проиграна, если не произойдет чуда и на помощь не придут войска союзников.

Структура Sovereign — некая далекая галактика. Звезды, ее составляющие, особого интереса не вызывают, главное — это планеты.

тал в перерывах между играми. И хотя враг может устраивать мелкие пакости, они не нанесут заметного ущерба имеющимся накоплениям.

число юнитов. Этот контингент должен стать основой военной колонии, которая строится как обычная база из любой другой RTS. Возведя все необходимые

Паспорт

Sovereign

Жанр:

online RTS

Разработчик:

Verant Interactive

Издатель:

Sony Online Entertainment

URL

www.sovereign.station.sony.com

Дата выхода:

не объявлена



Засада в лесу оказалась удачным решением. Завоевавшийся транспортер попался в расставленные сети, и теперь его ждет бесславный конец.



Растет и репутация игрока — как следствие одержанных им побед и успешного развития мира. Эти два параметра — богатство и репутация — становятся главными критериями, по которым может быть определен лучший игрок.



Отряд из разношерстной техники и пехоты готовится совершить внезапный набег на вражеские укрепления. Но шансов прорвать стационарную оборону у него немного.

оставшемуся (или оставшимся) достаются все не взятые им трофеи, в том числе и техника. Это важный момент, поскольку существует специализация игроков, о которой будет рассказано ниже.

армию хорошо вооруженной, а деньги пригодятся всегда (и в первую очередь — для оплаты подпространственных прыжков, которые применяются при перелетах между планетами). Растет и репутация игрока — как следствие одержанных им побед и успешного развития мира. Эти два параметра — богатство и репутация — становятся главными критериями, по которым может быть определен лучший игрок.

Кроме этого есть дополни-

тельные характеристики, выбираемые в самом начале и определяющие специализацию цивилизации, а значит, и стиль игры. Существует пять способов ведения войны — атака, оборона, скрытная операция, осада и набег. Каждый вариант предполагает соответствующие модификации боевых юнитов. Например, для осады важны дальнобойные орудия, с безопасного расстояния бомбардирующие вражеские укрепления, но при этом в жертву прино-

пать в кланы, чтобы быстро связываться с союзниками и призывать их на помощь, если противник слишком силен. Клань входит в состав более масштабных объединений, и за господство в галактике борются всего лишь несколько крупных домов, к одному из которых может примкнуть игрок. Не примыкать тоже разрешено, независимость — прекрасное качество, и насильственно лишать его никто не будет, хотя для слабой планеты опасно сражаться в одиночку.

Другая линия характеристик — личные качества лидера цивилизации. Это тот же самый выбор одного преимущества из нескольких. Можно получить лучшие способности в экономике, политике, научных исследованиях, промышленном производстве и шпионаже. Наука и промышленность при этом просто станут лучше работать, а вот превосходство в экономической сфере окажет значительное влияние, только если вы избрали путь торговли, а не войны.

Мирное развитие, когда силовые акции являются исключением, нежели правилом, — один из вариантов игры. Таким образом, проявить себя смогут не только мастера RTS, но и экономические стратеги. Бескровное увеличение богатства полезно на начальной стадии, когда военной

Индустрия позволяет иметь армию, наука делает эту армию хорошо вооруженной, а деньги пригодятся всегда.

После проведенной военной операции и как результат доставки свежей партии ресурсов идет простейшее преобразование материальных ценностей в научные достижения, промышленный потенциал и экономическую мощь. Индустрия позволяет иметь армию, наука делает эту



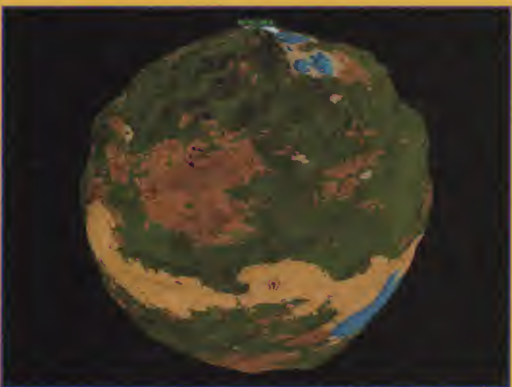
Разведчик противника слишком близко подошел к базе, и охрана немедленно отреагировала, исполозовав нарушителя огнем своего оружия.

сится обороноспособность. Для любителей совершать набеги дается бонус к скорости, но уменьшается мощность оружия. Подобные достоинства и недостатки определены в каждом случае, и остается выбрать, что же больше всего вам подходит.

Наличие слабых сторон в военной специализации влечет за собой главный интерес игры — необходимость объединять усилия с другими игроками, чтобы компенсировать недостатки друг друга. А для еще большего увеличения выгоды от совместных действий игра предлагает всту-

пучки явно недостаточно для серьезного противостояния, а зарабатывать на жизнь как-то нужно. Для торговли существует специальная система наподобие биржи, и для игрока с экономическим уклоном через нее будут доступны дополнительные сведения, которые позволяют работать с большей прибылью.

Трехмерный движок и яркая графика — еще один плюс Sovereign. Скриншоты демонстрируют красивые картинки с поля боя, и даже будь игра обычной, а не онлайн RTS, она превзошла бы многих своих конкурентов. Хотя есть некоторые ограниче-



Общий вид на очередную планету, приговоренную стать местом встречи враждующих армий. Изучив, где находится неприятель, можно провести высадку в безопасном месте и успеть отстроиться, прежде чем прозвучат первые выстрелы.



Находясь на отдалении, артиллерия обстреливает врагов навесом мощными снарядами. Вблизи они опасны и для самих стрелков, поэтому приходится применять оружие попроще.

ния, накладываемые жесткими требованиями к быстродействию.

Одно из них — расположение камеры. Чтобы уменьшить поток информации, передаваемой по Сети, разработчики выбрали ровно три вида, которые может использовать игрок. Первый, самый общий — вид на планету. При этом на экране находится

вся планета целиком, ее можно осмотреть с любой стороны, определить, где находятся базы союзников и противников, и выбрать точку высадки собственного десанта. Второй вид — общий план поля боя. Он нужен для принятия стратегических решений и планирования операции. И третий вид, самый близкий — тактический. Он удобен для непосредственного управления юнитами и отслеживания отдельных перестрелок.

По оценкам разработчиков, одновременно на одной планете может находиться до 50 тысяч юнитов. Цифра впечатляющая, хотя арифметика менее грандиозна: каждый игрок может руководить не более чем сотней единиц различных видов техники и солдат, и только за счет числа

игроков получаются десятки тысяч. Но все равно: сделать так, чтобы все работало четко и без тормозов, — задача не из легких. Программистам работы много, чем они и занимаются в настоящей момент.

Серверы Sovereign будут размещены в Северной Америке, Европе и Японии. Есть шансы включиться в игру и из России. Но пока не известно, когда же такая возможность появится: издатель не объявляет срок реализации проекта, хотя выглядит игра близкой к готовности. Впрочем даже при полностью протестированном движке и нарисованной графике можно бесконечно долго доводить до ума баланс, но этот процесс лучше выполнять при участии самих игроков. Для этого существует публичное бета-тестирование, и его должны вскоре открыть для всех желающих. Следите за новостями, и вы можете оказаться в числе тех, кто первым попробует Sovereign вживую, а главное — бесплатно. **MC**



ДИАГНОЗ

Эта стратегия была бы отличной и без сетевых возможностей, но разработчики решили с ее помощью открыть новый жанр — онлайн-новую RTS. Для кого-то это неприятно — нет возможности играть по сети, а кому-то, наоборот, понравится — теперь каждая выигранная битва будет шагом к вершине рейтинга стратегов.

Средневековье

Stronghold

Чую, запахло чем-то новеньким. Тухлятина в виде стопки давних RTS да дюжины отживших свое, так и не успев появиться на свет, FPS давно уж прогнивает в подвале, скоро вызовет рабочую бригаду во главе с огнеметчиками, чтобы пожгли всю эту падачу на фиг. Пока ребята будут делать свое благородное дело («санитары игровой индустрии», понимаешь), я вам расскажу о свежачке, так сказать, новом творении команды FireFly Studios, зарекомендовавшей себя на разработке Caesar и Lords of the Realm 2. Новый проект называется Stronghold и представляет собой нечто уникальное.

Итак, что же такое Stronghold? Цитируя разработчиков, Stronghold — это симулятор средневекового замка, смешанный с (цыц!) RTS, который должен занять пустующую в игровой индустрии нишу. Ребята намекают на то, что история еще не видела симуляторов средневековых замков. Что ж, пожалуй, они действительно правы.

Итак, мы строить замки. Игра начнется во время завоевания Англии норманнами в 1066 году нашей эры и продолжится вплоть до эпохи английских королей Эдуардов. За этот немалый отрезок времени архитектурные стили ваших замков успеют несколько раз поменяться.

Вопрос: как мы будем их строить? Ответ: очень просто. Знаете конструктор «LEGO»? Знаете. Вот так мы и будем строить замки, как в конструкторе, — собирать крепость из частей: ставить кусочки стены, вставлять башенки, внутри замка устанавливать заводы, мельницы всякие и жилые дома (не забывайте, что замок в начале прошлого тысячелетия это целый город). Разумеется, как и в любом приличном симуляторе города, в Stronghold основную роль будут играть баланс и подробная система жизнеобеспечения и взаимосвязанности. Каждая отрасль в игре состоит из нескольких слоев: например, вы должны построить фермы, чтобы производить зер-

но, мельницы, чтобы его обрабатывать, и пекарни, чтобы превращать его в хлеб и кормить ваших людей.

По словам разработчиков, жизнь в замке должна быть «очень анархичной и очень занятой». Людишки будут постоянно бегать туда-сюда, париться, загружаться проблемами, которые вы им ставите (крепостные как-никак). Девелоперы обещают множество мелких деталей, которые оживят обстановку. Также в игре предусмотрен черный юмор: в каждом замке будет придворный шут, который каждый раз встречает ужасную смерть при разных обстоятельствах (это чем-то напоминает беднягу Кенни из South Park).

Денис Зельцер
aka Maxiden

Паспорт

Stronghold
Жанр: стратегия
Разработчик: FireFly Studios
Издатель: G.O.D. Games

URL: www.godgames.com

Дата выхода: осень 2001 г.





Это средневековая природа. Непуганые олени, замечательный водопад, живописные поля с лугами, елочки, деревца, речка — благодать...



Что касается стратегии, то разработчики собираются в очередной раз перевернуть представления об RTS. Тактическая модель по RTS-стандартам будет весьма простой: никаких технологических деревьев, разных классов юнитов и т. п.



ДИАГНОЗ

Новое слово в RTS, как утверждают разработчики. Надо сказать, что они не врут, и игра действительно обещает быть чем-то новым. Мы будем строить исторически точные средневековые замки и сражаться с исторически реальными врагами. В игре очень много новинок, великолепная и нетребовательная к ресурсам графика, смачный мультиплеер — короче говоря, осенью на прилавках появится еще одна RTS-конфетка.



Ребята явно пришли не в картишки поиграть: тут вам и серьезные осадные сооружения, конница, лучники, катапульты, все серьезно. Мы же в ответ готовы чан с расплавленной смолой, у нас и стены каменные. Посмотрим, кто кого...

ся в вашу крепость и добраться до короля. Для того чтобы проникнуть внутрь, ребята используют лестницы, катапульты и другие осадные орудия.

Игра будет основываться на заготовленных заранее, связан-

щает сильно удлинить игровой процесс. В отдельных миссиях нужно продолжать постройку с того состояния, в котором вы оставили свою крепость в прошлой миссии, но это скорее исключение, чем правило.

В игре предусмотрен черный юмор: в каждом замке будет придворный шут.

ных в кампании сценариях. Скажем, в одном сценарии вам нужно освободить от осады монастырь. Жирные монахи в благодарность за избавление от осады прервут ненадолго пьянки и прочие богослужения и подарят вам технологию производства смолы, которую вы сможете применять дальше в остальных миссиях. Вообще разработчики стараются сделать миссии больше спасательными, чем «очисти-

Кроме нескольких исторически точных миссий с соответствующими замками, сделанными по древним проектам, в игре предусмотрен мультиплеер на восемь игроков. Подробностей по многопользовательской игре пока нет, но уже точно известно, что большие масштабные многопользовательские месива однозначно будут. Это радует.

Ну а что радует больше всего — так это графика. Несмотря



Хорошо укрепленный форт начального уровня — он обнесен частоколом и рвом, наполненным водой. Такую крепость взять очень нелегко!

тельными», то есть никаких заданий вроде «прочитать карту, найти врага и стереть в порошок» не предвидится. Главная же особенность миссий — каждый раз вы будете начинать постройку замка с нуля, что обе-

наспрайтовость и жутко устаревшую 2D'шность engine'a, игра смотрится на «отлично». Все прорисовано просто великолепно — настолько, что даже придаться не к чему. Огромные здания, водопады, поля, луга, юниты, как живые, все безупречно, четко и красиво. А что еще нужно симулятору замков? К тому же вследствие общей двухмерности игре не понадобится даже ускоритель, и требования к системе будут самыми что ни на есть скромными и приличными, никакого пижонства.

В общем, Stronghold обещает быть отличной игрой, если никто ничего не успеет испортить до выхода игры этой осенью. Думаю, что ребята знают свое дело и «левого» к разработке не подпустят. Так что осенью поиграем с замками. **MC**

Новая сила и новая магия

Might & Magic IX

Медленно, но верно Might & Magic догоняет своего японского собрата по жанру — Final Fantasy. Мощно-магическое творение New World Computing готовится обзавестись девятой частью серии, и на этот раз оно торжественно поклялось стать полностью трехмерным и полигональным, как и подобает современной игре.

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Этого момента игровая общественность ожидала давно. Когда вышла шестая часть Might & Magic, ее движок уже не был чем-то выдающимся. В мире побивали рекорды популярности Quake II и его последователи, а значит, спрайтовая графика стала устаревшей и попросту неприличной. Но, несмотря ни на что, 3DO и New World Computing героически выпускали свои новые ролевые игры на ужасном движке и, казалось, ничуть не страдали от постоянных упреков со стороны игроков.

Но более трех раз искушать судьбу они не решились. Might & Magic IX отбросила пережитки прошлого и на вырученные деньги от продаж предыдущих частей обзавелась нормаль-

ным трехмерным движком LithTech. Как оказалось, приобретение принесло не только хорошую графику, но и значительно расширило возможности мира, добавив в него больше интерактивности.

Теперь взаимодействие команды игрока с окружающей средой и интерьером не ограничивается редкими поворотами рычагов и нажатиями кнопок. Герои могут совершать и более сложные манипуляции, а также узнавать полезные сведения, не выпытывая их у каждого встречного, а просто прислушиваясь к разговорам. Мир игры стал более свободным и менее сфокусированным на игроке.

женная тем, что профессию своего персонажа теперь можно менять до ходу игры. Был паладином — стал священником, надоело бегать друидом — перекалифицировался в наемника.

Классы поделились на «силовые» и «магические». К «силовым» отнесены паладины, рейнджеры, крестоносцы и наемники. К магическим — священники, друиды, личи и собственно маги.

У магических классов изменился набор заклинаний: многие ранее запрещенные спеллы теперь доступны, а само искусство колдовства стало разрешенным к применению большему числу классов. Умения также претерпели изменения. В них были

Паспорт	
Might & Magic IX	RPG
Жанр:	New World Computing
Разработчик:	3DO
Изготовитель:	
URL	www.3do.com
Дата выхода:	2002 г.

Появилась развитая система диалогов.

С местными жителями можно неплохо поболтать, выбирая собственные реплики.

Появилась развитая система диалогов. С местными жителями можно неплохо поболтать, выбирая собственные реплики, и в соответствии с ними получать адекватную реакцию компьютерных персонажей. Также новые скриптовые возможности позволят добавить множество нетривиальных событий, и мир станет насыщеннее и интереснее.

Как обычно, для игры разрабатывается новый монстрятник. Действие Might & Magic IX происходит в стране, населенной, в частности, викингами. Похоже, дорога завела приключенцев в северные земли. Теперь они превратят ее в жаркое поле битвы, освобождая мир от зла и попутно растапливая снега.

В очередной раз обновилась система классов. Появилась дополнительная гибкость, выра-



Трехмерная модель ящерицы выглядит гораздо приятнее плоской спрайтовой картинке. Теперь все звери и люди в игре станут такими же выпуклыми и красивыми.





заложены специальные функции, которые проявляются при развитии героев и различаются в зависимости от их классовой принадлежности.

Для удобства перемещения в игру ввели общую карту страны. Она действует по примеру фоллаутовской и позволяет избежать многочисленных переходов между локациями, сопровождаемых долгой загрузкой необходимых данных и графики. Это нововведение можно признать наиболее удачным, поскольку для хорошей RPG путешествия на

большие расстояния привычны и даже приятны... только если не связаны с техническими ограничениями вроде тормозов и долгих ожиданий, пока новая местность переключается в память компьютера.

Несмотря на кардинальную смену движка, боевая система осталась без изменений. По крайней мере, она также представлена в двух вариантах — в реальном времени и пошаговом. По-прежнему можно выбирать, как лучше проводить сражения, но в реальном времени игра проявляет себя как нормальный шутер, а значит, можно более искусно использовать этот

предположите сами, как развернутся разработчики на новом движке и какие проблемы придумают для героев.

Интересно также, будут ли использоваться сетевые возможности движка и если да, то в чем это выразится. Это отнюдь не простой вопрос: Baldur's Gate уже поддерживал Сеть, так почему бы то же самое не включить и в Might&Magic?

Главное, в чем я уверен: когда все будет закончено и отшlifовано, на полки магазинов попадет отличная ролевая игра, практически не имеющая недостатков. А за ней не заставят себя ждать и продолжения. **MG**



Несмотря на кардинальную смену движка, боевая система осталась без изменений. По крайней мере, она также представлена в двух вариантах — в реальном времени и пошаговом. По-прежнему можно выбирать, как лучше проводить сражения, но в реальном времени игра проявляет себя как нормальный шутер, а значит, можно более искусно использовать этот режим, пользуясь опытом, полученным при прохождении множества экшенов.



Викинги — новая нация, с которой познакомятся герои. Этот северный народ силен и грозен, и если в их землях ухитрилось поселиться зло, значит, дело по-настоящему серьезное.

Для удобства перемещения в игру ввели общую карту страны. Она действует по примеру фоллаутовской и позволяет избежать многочисленных переходов между локациями.

режим, пользуясь опытом, полученным при прохождении множества экшенов.

Успешно решив проблему с внешним видом, разработчики могут отдать оставшуюся энергию на проработку сюжета и геймплея. Последний постараются сохранить привычным для игроков в Might&Magic прежних лет, насколько это позволит сделать новая технология. А сюжет наверняка получится добротным, как это случалось и ранее. К большому сожалению, я не могу сообщить никаких подробностей: пока что сведений об игре мало, и они довольно-таки скудные. Но на то и дана людям фантазия, чтобы заполнять пробелы, поэтому



ДИАГНОЗ

Might&Magic продолжает-ся. Теперь у нее новый движок, который заменит старое убожество и позволит игре выглядеть современно и многое воплотить в жизнь. Игра должна стать лучшей в серии, если не подкачает сюжет.

Runaway

ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

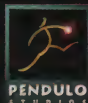


Все начинается в самый неподходящий для студента Брайана момент, очень уж ему хотелось поступить в аспирантуру, только вот у мафии совсем другие планы на этот счет... Они готовы усеять трупами весь город, что бы вернуть себе то, что, как они считают, принадлежит им. Главная задача заключается в том, чтобы выяснить, что они ищут и почему они уверены в том, что у Брайана это есть.

Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным? Столько необычных людей вокруг, но, кто из них друзья, а кто пытается побыстрее прикончить, бедного студента? Разобраться в этом будет крайне сложно. Вас ждут головокружительные сюрпризы!

Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лжи. Непростое испытание даже для агента секретной службы....

- 3D мультипликационные персонажи
- Впечатляюще богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфильмах
- Программное динамическое освещение и тени, работающие даже на Pentium 166
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинка в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев
- Великолепный музыкальный трек от Pendulo Studios, MIP MUSIC SYSTEM



©2001 «Руссобит-М», ©2001 «Pendulo», ©2001 «Dinamic Multimedia»
Локализовано компанией «Revolt Games».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;

e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Челябинск
Ул. Цвиллинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул. Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Воляжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул. Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгоград
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
Ул. Степана Разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно-Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

ПАДШИЙ АНГЕЛ (Fallen Angel)

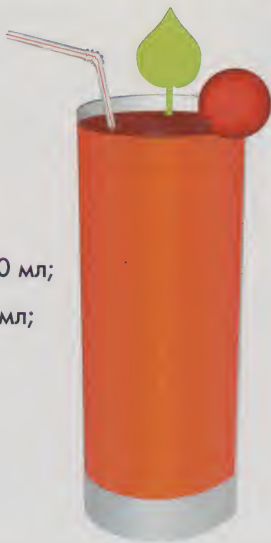
Бокал: хайболл

Компоненты:

- ликер Advocaat – 50 мл;
- Cherry Brandy – 50 мл;
- лимонад – 100 мл.

Украшения:

клубничка



На данный момент бесспорным мировым лидером по изданию настольных и тактических игр является английская фирма Games workshop. За свою четвертьвековую историю данная компания смогла значительно опередить подобные ей фирмы. Возможно, что секрет такого взлета

Инквизитор

А. Хромов

Сейчас Games workshop ведет две основные игровые ветви: Warhammer Fantasy battles и Warhammer 40 000, о которых чуть позже мы поговорим поподробнее. Помимо этих двух игр, фирма каждый год, как правило, выпускает по одной новой вариации, базирующейся на одной из двух ветвей. Они являются самостоятельными разработками со своими правилами и персонажами, но основной мир, в котором происходит действие, напрямую связан либо с WFB, либо с W40K. За 25 лет было выпущено изрядное количество так называемых support games как по одной, так и по другой системам.

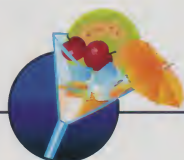
В мае этого года на прилавках игровых магазинов появилось очередное творение Games workshop — это была принципиально новая игра, которая сильно отличалась от всех предыдущих продуктов фирмы. «Инквизитор» имел ряд новшеств, прежде никогда не использовавшихся в других играх. Во-первых, в нем применен новый масштаб миниатюр. Миниатюры прежних игр были приблизительно 2 дюйма в высоту, а миниатюры «Инквизитора» — около 3–3,5 дюймов,

что добавляет в игру элемент стенового моделизма. Раньше детализация фигур была очень высокого качества, теперь же она стала просто безупречной. Стоит заметить, что многие люди просто коллекционируют наиболее удачные миниатюры из самых разных игр. Благо фигурки продаются некрашенные, так что любой может создать себе своего персонажа. Существует и еще один способ сделать свои модели оригинальными: это конверсия, то есть монтирование на базовую фигурку деталей от других персонажей. Так что каждый коллекционер обладает набором уникальных героев.

Однако вернемся к «Инквизитору». Еще одним отличием этой игры от других продуктов Games workshop стало присутствие в игре настоящего гейммастера с присущей ему функцией контролировать ход игры. В Warhammer quest тоже был гейммастер, там он являлся скорее одним из участников партии, который просто лучше других игроков знал цель и задачу похода. В «Инквизиторе» же у гейммастера появилась возможность самому создавать атмосферу происходящего. Учитывая довольно непростые правила игры, его



популярности игр серии Warhammer, которыми в первую очередь Games workshop и занимается, состоит в том, что сотрудники фирмы никогда не останавливаются в разработках все новых и новых игр, правил, дополнений к мирам, миниатюр. Ведь главное достоинство «Вархаммера» — это здорово сделанные модели героев и идеально проработанные правила.



Битва за душу Императора



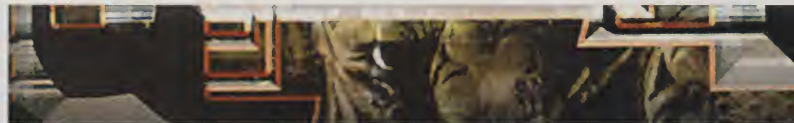
роль становится далеко не последней.

Третьей особенностью стало то, что это классический skirmish, то есть играть приходится всего несколькими героями или даже одним. Несмотря на то что все предыдущие представители вселенной «Вархаммер» были сориентированы на управление огромными армиями, этот момент несколько не испортил процесс игры. Правила стали намного обширнее и реальнее, в них видна попытка смоделировать как можно большее число ситуаций, происходящих в момент боя. При этом играть огромным количеством фигур становится достаточно тяжело, да и времени это отнимает изрядно.

Теперь пришло время детально рассказать о мире, в котором происходит действие «Инквизитора». События, развивающиеся в игре, берут свое начало в мрачном и достаточно сложном мире Warhammer 40 000, мире безумного религиозного фанатизма, постоянной войны человечества против различных врагов, ми-

ре, в котором необыкновенные технологии тесно переплетены с магией, где все живет только постоянной борьбой. Среди людских недругов можно встретить представителей других рас, соседствующих с ними в просторах галактики, могущественные силы Хаоса и внутренних врагов. Человечество за 40 000 лет смогло расселиться по всей галактике, заняв огромное количество планет в разных системах. Многие из этих колоний за столь долгую историю смогли стать действительно мощными форпостами Империи во вселенной, другие





живает существование Императора, находящегося в нем. Пребывая в глубоком стасисе, Император, благодаря своей огромной силе псайкера, оберегает человечество от вторжения Хаоса.

Конечно, Император не в состоянии один обеспечить безопасность Земли и ее колоний, находящихся на других планетах. За множество веков была создана огромная машина управления,

которая поддерживает порядок и законы Империи. Императору непосредственно подчиняются Великие правители Земли, которым подвластны три основных инструмента управления миром: Адептус Терра — организация, создающая идеологию Императора-Бога, Адептус Минис-



Где?

Не стоит забывать, что игра разворачивается не на ровном столе, а как и все игры Games Workshop, вам придется создавать сложный ландшафт поля битвы. Для этого можно использовать как фирменные заготовки руин зданий, заводских цехов, заброшенных храмов, так и самим сделать «террейн» из подручных средств. Создавая сложный запутанный мир, в котором будут разворачиваться сценарии битв, вы делаете игру более захватывающей. То есть чем разнообразнее и «навороченнее» будет место действия, тем интереснее играть. Правила предусматривают все плюсы и минусы сложной, нересеченной местности. У игроков есть возможность прятаться за укрытиями, но стоит заметить, что не все предметы, используемые в качестве нычки, обеспечивают одинаковую защиту. Большое значение имеет, какая часть персонажа скрывается за предметом, исходя из этого рассчитываются ранения. Правда, и различное оружие, которого в игре превеликое множество, обладает различной силой...

же погрузились в пучину варварства или были покорены другими расами, а некоторых постигла еще более страшная участь — они были уничтожены бесчисленными легионами Хаоса.

Управляет Империей Великий и Милосердный Император, более ста веков назад вззошедший на трон и объединивший вокруг себя все разрозненные колонии человечества. Все это происходило настолько давно, что не сохранилось даже древнейших записей Историков Адептов Администраторов, организации, занимающейся сбором и хранением информации обо всем, что произошло в мирах и системах, подвластных Императору. Так что личность Владыки Империи овеяна самыми различными легендами и слухами, но единственное, что можно сказать точно, так это то, что он является самым мощным псайкером, то есть человеком, способным подчинить себе психическую энергию колоссальной мощности. Император остается последним барьером между созидательной энергией человечества и всепоглощающей и разрушительной силой Хаоса. И если вдруг Император падет, это станет концом истории, ибо демоны Хаоса вторгнутся в галактику, уничтожая все на своем пути. Вся вселенная будет вовлечена в Ворп, энергетическую форму



психической силы неконтролируемой мощности, из-за чего погибнет все живое, в том числе и человечество, не станет материи, исчезнет космос, останется только Хаос.

Много лет назад жизнь Императора оборвалась в страшной битве с силами Хаоса, но его сподвижники, основатели Капитулов космических десантников, вместе с техномагами Марса смогли сохранить его жизненную энергию, создав Золотой Трон, который и по сей день поддер-





торум — миссионерская организация, доносящая волю Владыки до его подданных, более известная как Эклезиярхия, и, наконец, Инквизиция — секретная организация, которая не подчиняется законам Империи, а живет согласно своим догмам. Основная задача Инквизиции — защита человечества. Она исследует любую форму угрозы будущему Империи и пресекает ее теми способами, которые кажутся ей наиболее приемлемыми в сложившейся ситуации. Межпланетная коррупция и заговоры, генетические



а кусочек Ворпа, который и положил начало расколу в стане Инквизиции. Все дело в том, что вместе с частицей Ворпа Квиксос приобрел множество новых и не совсем обычных способностей. Теперь он был в силах привлекать на свою сторону всех тех, с кем он недавно беспощадно боролся, и использовать их для уничтожения еще большего количества неугодных Императору. Часть инквизиторов, наиболее ревностно оберегающих догмы и заветы Владыки, восприняла это событие как очередную ересь, которой удалось проникнуть даже в самое сердце организации. Но другая часть служителей Инквизиции увидела в этом неограниченные возможности для достижения целей своей организации. Между этими двумя фракциями разгорелся нешуточный конфликт, который перерос в открытую войну. В нее оказались вовлечены не только служители Инквизиции, но и множество других жителей Империи.

Итак, в игре вам предстоит сражаться на стороне радикалов, то есть тех, кто был против использования адских сил и возможностей Ворпа, или же за пуритан, успешно применяющих демонические способности на практике. Игрок выбирает себе героя, олицетворяющего его самого на игровом поле, и его соратников, которые будут помогать герою. И пуритане и радикалы могут взять в свою группу только тех персонажей, которые соответствуют выбранной фракции, благо их выбор огромен для тех и других. Тут уж Games workshop позаботилась об игроках:

мутации и агрессивные негуманоиды, ересь и измена — все это сферы пристального внимания сил Инквизиции.

Об Инквизиции и повествуется в одноименной игре. В основе сюжета игры лежит раскол в рядах инквизиторов. Давным-давно один очень известный инквизитор Квиксос, прославившийся своей безжалостностью к врагам и лично уничтоживший более тысячи мутантов, еретиков и чужеродных существ, в бою с демоном Хаоса получил смертельную рану от меча демона. Осколок этого меча застрял в теле Квиксоса, но благодаря тому что он был частью оружия демона, это спасло ему жизнь. В своем теле он теперь носил не просто осколок,

Что?

Вообще «Инквизитор» отличается от своих предшественников достаточно высокой сложностью правил. В игровом процессе была сделана попытка отразить и отыграть все реальные события, которые могут произойти с вашей командой или героем. К примеру, в книге правил приведены огромных размеров таблицы ранений в разные участки тела, причем характер повреждений тоже далеко не одинаков. Если в других играх серии WFB или W40K ранение для среднестатистического персонажа означало его автоматическую гибель, то здесь все оказалось намного сложнее. Но, как ни странно, на живость самого игрового процесса это никоим образом не повлияло. Возможно, здесь оказалась довольно большая роль, отведенная гейммастеру, который как раз и должен учитывать все особенности и повороты сценария, а также решать спорные вопросы, иногда возникающие между игроками. Можно сказать, что «Инквизитор» стал более похож на AD&D, чем на предыдущие проекты Games workshop.





модельный ряд игры представлен великолепными фигурками. На сегодняшний день их уже 15: есть несколько инквизиторов, мутанты, наемные убийцы, фанатики, демоны, есть даже космический десантник специального подразделения Инквизиции Deathwatch. И это только лишь базовые модели, а представьте себе, как можно их разнообразить: ведь правила допускают самостоятельную генерацию своего героя. Стоит заметить, что многие части от фигурок из Warhammer'a или Warhammer'a 40 000, прекрасно подходят для конвер-



жия. Каждый герой имеет свои специальные умения. Так, например, служители Культа смерти, Северина и Севора обладают умениями сражаться двумя руками. Далее, у каждого есть свои излюбленные виды оружия, доступные только ему. И этого специального вооружения и доспехов несметное количество, причем все они не просто антураж. Все, даже мельчайшие детали, играют свою роль при подсчете исхода боя. Не стоит забывать, что все инквизиторы в некоторой степени псайкеры, а следовательно, они могут использовать разнообразные способности вроде телекинеза или телепатии; инквизиторы-радикалы могут привлекать в свою партию различных демонов Хаоса с их необыкновенными способностями. Достаточно интересно в правилах отражена бионика, то есть всякого рода киберимпланты, которые, в свою очередь, тоже влияют на показатели. Технологии 41-го тысячелетия позволяют заменить любые органы и части человеческого тела для выполнения некоторых специфических функций. Конечно, в бою неизбежны всякого рода случайности,



Как?

Сам игровой процесс «Инквизитора» ничем не отличается от стандартных пошаговых варгеймов: каждый игрок поочередно делает свой ход, который соответственно разбит на различные фазы. В фазу перемещения игрок может передвинуть свои фигурки на то расстояние, на которое они могут переместиться в соответствии с книгой правил. После того как все фигуры игрока передвинуты, он может использовать стрелковое оружие, которым владеет его команда. В фазе рукопашного боя участвуют два игрока, так как задействованные в ней модели находятся в непосредственном контакте, то есть касаются друг друга поставками.

сий моделей «Инквизитора», правда, использовать придется в основном крупные, ибо масштаб у них все-таки различается.

Книга правил описывает огромное количество приятных мелочей, которые в разной степени все же влияют на ход игры. К примеру, стало учитываться, правша или левша герой, и наконец-то был сделан ограниченный боезапас для всякого рода огнестрельного ору-

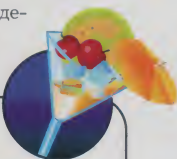
что реализуется с помощью традиционных кубиков. В игре используются как стандартные шестигранные D6, так и десятигранные D10. Единственным недостатком «Инквизитора» можно назвать достаточно непростые формулы, по которым приходится рассчитывать всевозможные ситуации. То есть гейммастером может быть только человек, который довольно хорошо знаком с правилами



и законами мира. Новичку, никогда не встречавшемуся с играми от Games workshop, будет непривычно сразу столкнуться с процессом такой сложности. Но, с другой стороны, книга правил настолько подробно описывает все элементы сражений, что при некоторой доле упорности можно подробно ее изучить. В правилах расписаны ответы

на все вопросы, которые могут у вас возникнуть, а также множество всякого рода историй и рассказов о жизни инквизиторов и их противников.

Теперь о самом неприятном. Как и все продукты данной английской фирмы, «Инквизитор» совсем не дешев. И на нашем рынке игра вряд



Кто?

Для определения исхода сражения игрок использует личностные характеристики каждого персонажа, которые есть в книге правил. Всего их девять, а пять из них встречаются и в других играх «Вархаммера»: мастерство владения оружием ближнего боя, стрелковым оружием, сила, стойкость, то есть характеристика, определяющая, удар какой силы он может перенести без серьезных для себя последствий, инициатива и ловкость. И новые характеристики, которых не было в предыдущих играх вселенной «Вархаммер», — это так называемые ментальные характеристики: сила воли, проницательность, нервность, говоря по-русски, выдержка и лидерство. У каждого персонажа показатели довольно сильно различаются: кто-то лучше стреляет, кто-то более силен в рукопашной или может использовать различные психические возможности.



ли найдет массового покупателя, все-таки 700 рублей за фигурку — это достаточно круто. Хотя совсем не обязательно покупать сразу много моделей, для начала можно довольствоваться стартовым боксом. В него входят: книга правил, две модели и шесть десятигранных кубиков. Причем было выпущено три различных стартовых набора, отличающихся друг от друга разными моделями. Мир «Инквизитора» не стоит на месте, каждый месяц в журнале «White dwarf» публикуются изменения к правилам, новые сценарии и дополнения к уже существующим миссиям, хотя можно придумывать их и самостоятельно. При наличии богатой фантазии придуманные вами приключения будут ничуть не хуже тех,

что разработали производители игры. Ну а если кому-то нравится просто коллекционировать красивые миниатюры, модели «Инквизитора» подходят для этой цели идеально. Крупный масштаб позволяет проявить себя в сложной раскраске и необычной конверсии. В Интернете сейчас довольно много информации по этой игре, ее официальный сайт www.terminatus.com — на нем можно найти подробное описание персонажей, галерею моделей и еще много всего интересного. В общем и целом хочется заметить, что игра получилась достаточно увлекательная и захватывающая. Так что добро пожаловать в мрачный и безжалостный мир «Инквизитора», мир битвы за душу Императора. **МГ**



Здравствуйте, дорогие вы наши читатели рубрики «Мегахит»! Я давно хотел рассказать о таком волнующем вас предмете, как «проблема возврата масла в компрессор». Дело в том, что если конденсатор расположен на несколько метров выше компрессора, то при каждой остановке компрессора движение парообразного хладагента в трубопроводе прекращается, и масло, находящееся на стенках вертикального трубопровода под действием силы тяжести стекает вниз. Если при этом температура окружающей среды достаточно низкая, находящийся в трубопроводе парообразный хладагент конденсируется и также стекает вниз. Таким образом, создается опасность гидравлического удара при включении компрессора из-за накопления масла и жидкого хладагента в нагнетающей полости компрессора. Кроме того, жидкий хладагент может еще и закупорить выпускные клапаны компрессора! Это же катастрофа вселенского масштаба!

Мы проконсультировались у квалифицированного эксперта в этой области на тему последствий гидравлического удара. Что же может случиться, если это событие все-таки произойдет? «А шут его знает, что может случиться!» — ответил нам эксперт. На этой оптимистической ноте мы и расстались с этим могучим человеком.

Вы спрашиваете, зачем я рассказал вам о компрессорах? Как это зачем?! Вы что, ожидали увидеть здесь что-то другое? Что? Про игры компьютерные? Тогда вам дальше, внутрь самой рубрики, а тут у нас про компрессоры написано.

Николай Панков

ХИТ

Max Payne

НА СТРАНИЦАХ 61-64

Arcanum

НА СТРАНИЦАХ 66-70

МЕГА

СУРОВОЙ БОЕВИК

Константин Инин

Паспорт

Имя: Макс

Фамилия: Райн

Отчество: Райнович

Страна: США

Место рождения: Лос-Анджелес

URL: www.sierra.com

Специальные требования:

Процессор: Pentium II 450 МГц

ОЗУ: 96 Мбайт

Видео: 8 Мбайт +

3D-ускоритель

TPS

3D Realms

1С

«Логрус»

www.sierra.com

Можно как-нибудь пошутить из серии: «Теперь модно представляться: "Пейн. Макс Пейн"». Можно разразиться визгами восторга. Можно похлопать по плечу 3D Realms и сказать: «Строили мы, строили и наконец построили». Но серьезность момента делает это все каким-то несерьезным. Да, игрушка будет пользоваться популярностью; да, это во многом революция в представлениях о графике; да, 3D Realms делала ее чудовищно долго. Но главное не это. Главное — Макс Райн реально существует, его можно купить и потрогать руками. Это с одной стороны; с другой — надо ответить на вопрос: что теперь делать с 3D-шутерами.

Макс не хотел переходить в отдел по борьбе с наркотиками. Внедряться в банду, работать под прикрытием, жить не своей жизнью — зачем? Красавица-жена и поворожденная дочка — с какой стати отказываться от всего этого? Какая чушь. И сколько Алексе ни уговаривал, о согласии и речи быть не могло.

Вечером Макс пришел домой. На стене — новая свастика; скрещенные шприц и молоток. Дом разгромлен. Зазвонил телефон, Макс схватил трубку, крикнул: «Позвоните 911». Голос в трубке уточнил: «Это дом Пейна?». «Да, — крикнул Макс, — позвоните 911...». «Сожалею, но я ничем не могу вам помочь». Трубку положили. Макс услышал крики из спальни.

Он взбежал по лестнице, услышал, как жена просит о чем-то неизвестных гадов, и — выстрел. Из комнаты безуспешно попытался выбежать один, второго Макс пристрелил, ворвавшись в комнату, — и увидел мертвую жену и мертвого ребенка.

А где все?

Совершенно замечательно решена проблема отсутствия лишних людей в игре. Понятно, что в два часа ночи в бандитском притоне нет посторонних, да и пустынная станция нью-йоркской подземки не очень удивляет. А вот с улиц цивилианов надо было убрать. Выход простой и элегантный: в Нью-Йорке третий день подряд бушует снежная буря. Выходить на улицу просто небезопасно; даже самые горячие головы, в первый день позволявшие себе покидать дома, теперь все же предпочитают отсиживаться. Убиваются сразу два зайца: во-первых, не надо обсчитывать лишний десяток моделей в кадре, во-вторых, непрерывный снег прекрасно работает на атмосферу. Враждебная природа снаружи, враждебные люди внутри: нашему лирическому герою предстоят поистине серьезные испытания.

Вообще при создании этой игры разработчики не ленились думать и учитывать мелочи. Скажем, излагающие сюжет комиксы — они же ролики — могут быть в любой момент просмотрены с любого места (очевидно, только те, которые уже открыты). И в самом деле: ну это же комиксы. Как так: нельзя перечитать? Не волнуйтесь: все будет.

Как он не сошел с ума и не наложил на себя руки? Наверное, остановило желание отомстить. Наркоманы, разрушившие его жизнь, были сами жертвами нового, страшного наркотика Valkyr, и сумасшедшие уроды зашли в тот день именно в дом Макса волей случая, слепого случая... или же нет? Что это был за звонок? В любом случае два трупа в отворачи-

тельных, медицинско-зеленого цвета пижамах на пороге бывшей спальни семьи Макса — это была еще не месть. Макс должен был добраться до главарей. Он перевелся в отдел Алекса; через три года упорной работы он вышел на след. Последние три месяца Макс работал под прикрытием в одной из нью-йоркских семей и даже не мог предположить, как стремительно начнут развиваться события в тот день, когда Алекс назначит ему очередную встречу. Она должна была состояться в метро, на...

Подсестра

Вам покажут кино. История Пейна захватывает мгновенно — если вы вообще любите кино. Сцена убийства жены просто жуткая, при этом сделана она уже на движке со скриптовыми вставками, и передача вам управления усиливает ощущение вовлеченности. Факт не новый, прием распространенный и эффективный. Дальше шаг за шагом, поначалу вообще не отпуская ни на секунду, вас проводят по истории, конечно же, оставляя ощущение свободного перемещения, и... ваши мечты сбываются: вы — главный герой боевика.

В предыдущем абзаце масса вещей может быть понята неправильно. Прежде всего, Max Payne — это не шоу со вставками из перестрелок. По истории вас ведут мягко и ненавязчиво, практически как в Half-Life'e; игру могут очень часто — так действительно и происходит вначале — прерывать принудительным изложением сюжета, но воспринимается это не как извращение игры, а как ее естественная часть. В конце концов, в Max Payne'e существенно более сложная и изобилующая подробностями история, нежели в HL, так что никаких поводов ожидать той свободы, в общем, нет. Поводов нет — свобода есть.



Ну в какой еще игре доведется пострелять из такого положения?

тельствах. Даже если квестовых моментов давно не было, вы все равно помните, где, почему и зачем вы бегае. Интерьеры, детали, внешний вид врагов — все напоминает о сюжете. Ощущение «бегаю себе, мочу кого-то» просто невозможно в Max Payne'e.

На грани

Ну что ж, сколько мог, я оттягивал разговор о главном — о графике. Более нельзя.

Попробуйте поступить следующим образом: показывая кому-нибудь игру, не включайте tutorial. Начните новую игру — пусть человек посмотрит ролик с не самыми лучшими для такой большой игры моделями, но все равно очень красивый. Потом пусть возьмет в руку мышку и пойдет, потому что игра уже началась, герой соответственно сам двигаться не будет, а ролик был на движке.

Во всех ситуациях, когда необходимо действительно изложить подробности, это делается при помощи комиксных вставок. Местная замена роликов — это комиксы, возможно, не самые интересные для ценителя, но совершенно роскошные для «простого пользователя». На пять с плюсом озвученные, с достаточно большим количеством текста они делают историю совершенно полноценной (по сравнению с «внутриигровыми» диалогами все выглядит естественно, в отличие от скриптовых сцен передаваемая информация может быть сколь угодно подробной и сложной) и щедро добавляют как стиля, так и атмосферы. Кроме того, приняв на себя обязательную часть программы, они оставляют море свободы в игре. Ведь все же понятно: ролик — это ролик. Здесь мы ни на что не влияем, это в порядке вещей. Никакого недовольства.

Часть истории реализована в форме квестов — конечно же, логичных и, конечно же, несложных. Ларе Крофт — решительное нет! Поискать детонатор, чтобы взорвать привязанный к двери динамит, или соединить оборвавшийся провод в аналогичной ситуации — это нормально, а ключи, как правило, лежат весьма неподалеку от двери или опять-таки в логичном месте. Очень важно вот что: вы не выпадаете из истории ни при каких обстоя-



А главное, лицо у нашего героя такое доброе-доброе. Любо-дорого посмотреть.

Мак Рауне — это лучшее, что на сегодняшний день существует в шутерах. Это мягкий снег, падающий в свете фонаря, и пар, вырывающийся из рта героя при выдохе. Это несколько вариантов отбивания кафеля от стены и разный внешний вид повреждений от разного оружия для одного и того же ящика. Это непередаваемо правдоподобные лица — впрочем, почему же непередаваемо, картинка с перекосенной рожей палящего из двух стволов Макса мы наблюдали еще год назад и уже тогда не верили глазам. Это правильная кровь и правильные текстуры. Все, что могло быть доведено до ума, до него доведено. В массе вещей — прорыв, реальный прорыв.

Не было раньше таких лиц. Не было раньше таких моделей. Не было раньше таких стен и так правильно хлещущей из огнетушителя пены. Кроме чисто технических достоинств графики Мак Рауне может похвастаться еще и очень правильным использованием возможностей. Огнетушители, как вы уже могли понять, не взры-



Shotgun Show



Продолжаем. Мак Рауне, как вы могли заметить, посмотрев на шоты, — шутер от третьего лица. В целом это плохо.

Надеюсь, вы со мной согласны. Ориентироваться удобнее, вживаться в плане «и тут они как выскочат из-за угла, я чуть у мышки колесико не вырвал» — проще, да вообще как-то все правильнее, когда вид «из глаз». И отсутствие в «Максе» опции переключения в это самое «из глаз» в общем-то удручило тусовку в начале просмотра. А потом произошла полная реабилитация жанра TPS.

В Мак Рауне есть одна очень клевая фишка. Особый режим. Идея в следующем: при переходе в него время замедляется в несколько раз и вы получаете возможность очень и очень тщательно целиться. Противники, очевидно, этого бонуса не



ваются, а плюются пеной из извивающегося шланга; из водонапорных столбов, как когда-то в «Дюке», хлещет вода, при стрельбе по чемодану с баксами деньги взлетают в воздух и медленно оседают на пол, причем форма и «интенсивность» возникшего столбика зелени зависит от того, из какого оружия и под каким углом вы стреляете. Это не скрыты.

Вы живете в очень красивом мире. Перестрелки и поиск ключей к пазлам в нем — совершенно не то же самое, что перестрелки и поиск пазлов в игре с просто хорошей графикой. Разница все в том же: в правдоподобности. Вы не отстреливаете абстрактных бандитов, а идете по настоящей истории.



Как в игре выполнены взрывы сопутствующей техники — отдельная история. Честно говоря, такого мы еще не видели.

Сделай сам

К игре сразу же прилагается редактор уровней. В принципе это не просто хорошо, а очень хорошо: при том визуальном уровне, который предоставляет Мак Рауне, делать свои, завязанные на новую историю, новую среду, выполненные в новом стиле уровни, — весьма благое дело. Это же позволит продлить интересный single-player, благо заранее известно, что у игры будет много фанатов и что талантов среди них хватит. Что с multiplayer'ом — неизвестно (как уже и было сказано): может оказаться и так, что в отсутствие «киношности» игра, даже оставшись красивой, резко потеряет геймплейную привлекательность. Легко. Кстати, о визуальном уровне: в Мак Рауне'е хорошо видно — и не только в замедленном режиме, — как летят пули. То есть не как летят, а как просвистывают практически с положенной им скоростью. Принципиально, как это сочетается с законами физики. Принципиально, что — в который раз пишу это слово — красиво! Ну действительно красиво! Просто на пять.

получают, так что по вам попадают так же, как и раньше. То есть посредственно. Время использования фишки, конечно же, ограничено: индикатор — в левом нижнем углу, восстановление — в телефонных будках или за убийство врага.

У режима есть одна особенность. Его можно включить туго в лоб — просто все замедлится, и всех делов. А можно совместить включение режима с прыжком, и тогда режим сам автоматически отключится после приземления, а бонус еще усилится: по вам станут совсем плохо попадать. Дело в том, что прыжки здесь происходят в падении, и в фигуру, пролетающую в дверном проеме, засадить заряд даже из шотгана — задача весьма непростая. А у вас противники — как на ладони: в полете Макс крутится по-всякому, времени же, как уже сказано, тоже достаточно.

Представьте, насколько это эффектно: вы бежите по коридору, на подходе к двери прыгаете — и время замедляется, выстрелы становятся гулкими, крики бандитов искажаются, а вы палите, и видно, как пули вылетают из ствола, летят во врагов и из гадов льется кровь. Тут вы приземляетесь, все возвращается в норму, и пораженный вами бандит с предсмертным криком отлетает к стене, но вы видите это уже только краем глаза: через доли секунды после приземления вы уже

за дверь, в безопасности. Пауза, шаг назад — и прыжок уже в комнату, с отстрелом недобитых и, конечно же, все в том же замедленном режиме.

Без «от третьего» лица это все, конечно, не смотрелось бы. Ведь на два балла хуже. Макса нужно видеть: перед глазами должна быть вся перестрелка, и неудобство совершенно однозначно компенсируется зрительным эффектом. Такого красивого TPS не просто давно не было, а вообще не было никогда. На улице и в доме, во время скриптовых сценок и жарких перестрелок — везде и всегда вы наблюдаете невероятно красивое зрелище.

Ни больше ни меньше

Еще одна фишка — собственно скрипты. Части бандюганов судьба не дала возможности умереть потихому: на их смерти будет сконцентрировано внимание широкой игровой общественности. При убийстве одного из этих «счастливчиков» запускается скрипт, крупным планом показывающий его падение на пол с паузой посередине полета. Движения камеры, лицо и капли крови, повисшие в воздухе, создают головокружительный эффект. И такая же история с другими action-скриптами, когда мы впервые увидели, как по-matrix'овски отлетела снесенная взрывом дверь. Грохот, полет, все сильнее замедляющееся время, секундное зависание двери в середине пути, впечатывание в стену... Две секунды тишины — и дверь с грохотом отваливается от стены, затем падает на пол. Сомнений не остается ни малейших: это кино.

Это отличный боевик со слегка навороченным сюжетом. Это замечательные методы подачи сюжета в сочетании с качественным шутером. Фильм на стыке Джона Ву



От удара пуль мерзкие уроды подлетают и крайне правдоподобно падают. Ну прямо как в пособии для эксперта-криминалиста...

вы управляете; «пересматривать» его не очень интересно. Впрочем, 3D Realms серьезно подошли к вопросу обеспечения реиграбельности, сделали несколько открывающихся после прохождения уровней сложности (разнообразный дополнительный гемморой — скажем, игра с ограничением по времени), так что сингл вы пройдете несколько раз. Насколько же Мах будет хорош в multiplayer'e — покажет только время.

Единственный

Надо, наверное, сказать два слова про звук, но что-то подсказывает, что и так все понятно. Я постоянно говорю об атмосфере, о потрясающей атмосфере; с плохим звуком употреблять такую формулировку было бы просто несерьезно. Все звуки в «Максе» — от перестрелок до случайного подслушанных разговоров, вся музыка — от темы заставки до вступающих в ответственные моменты мелодий — все это создает ее важную часть. Благодаря звуку на время игры в Мах Payne'a вы начинаете жить по ту сторону экрана.

Выстрелив в стеклянную крышу под ногами, вы проваливаетесь в комнату, укатываетесь за ящик, снимаете двух врагов оттуда, после чего делаете прыжок в сторону двери (сердце колотится, время замедляется), моча при этом

Орудия производства

С оружием в Мах Payne'e дело поставлено правильно. Уже в начале игры, в intro нам обещают, что сказка будет. Пострелять из настоящего автомата нам дадут. Обязательно. Однако до того придется познакомиться с остальным внушительным арсеналом. Чего тут только нет! Здесь нет вещей, которые совсем уж странно выглядели бы в руках нью-йоркского полицейского. Нет RPG, так получилось. Зато на месте беретты, Desert Eagle, Ingram'ы (можно с двух рук), гранаты, коктейли Молотова... Фомка и бейсбольная бита, наконец! Конечно же, все работает так, как и положено: брать по Desert Eagle'y в каждую руку — это как-то не здорово, но если ты уж из этой дыры попадешь в несчастную жертву, то сломается она практически наверняка. Если не какой-нибудь очень особенный козел. Квестовый, так сказать.

Да, а ведь все это оружие еще и красиво выглядит... Ломать можно многое. Не скажу, что интерактивность на том же уровне, что и графика, но ломать можно многое. Причем крушить иногда по делу: скажем, из разбитого прилавка вываливается второй в жизни игрока Ingram. Можно остреливать краны газовым баллоном — и они разлетаются на куски вместе с теми, кто вас у них караулил. Можно бить стекла (и искать за ними секреты), можно уродовать стены (ну это-то ясно, но вот разные повреждения — это хорошо). Можно, правда большей частью в квестовом порядке, избавлять двери от лишних замков. Попробуйте пальнуть в огнетушитель или водонапорную колонку... Полюбуйтесь!

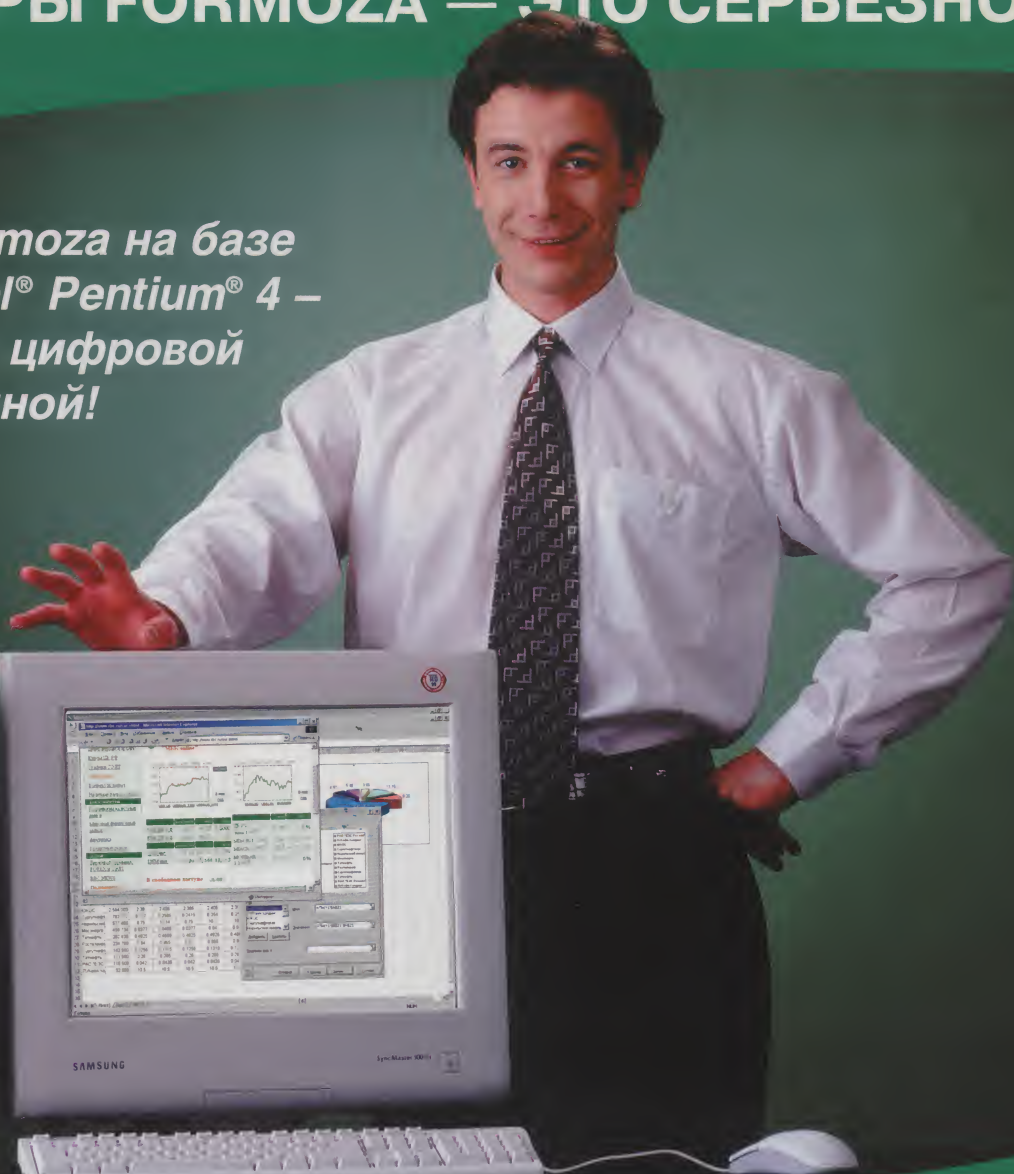
еще двух гадов, а потом... Впрочем, вряд ли кто-то остается в живых. Так бывает только в Мах Payne'e. Half-Life наиболее близок к нему в этом плане, но он все равно другой. История настоящего полицейского в настоящем расследовании с настоящими замочками — к вашим услугам. Must have.

P.S. Сидит бандюга в холле отеля, смотрит телевизор. По телевизору — сериал Lords and Ladies. Несут какую-то сериальную ахинею, сопели в сахар. Бандюга сидит, нас не замечает: колонна мешает. Мы подходим, он вскакивает, как раз в этот момент получает из шотгана и отлетает к дальней стене. Осматриваемся: все спокойно. Идем дальше; телевизор продолжает бубнить. Смотрим на этих уродов и засаживаем дробью по сложному прибору. И вот тогда уже идем дальше. Это не скрипт. Это игра. Ну и в какой другой игре... **ME**



КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA — ЭТО СЕРЬЕЗНО!

*Компьютер Formoza на базе
процессора Intel® Pentium® 4 —
центр Вашей цифровой
вселенной!*



**ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ СТАТЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ
НОВОГО КОМПЬЮТЕРА FORMOZA!**

СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ!

Каждого покупателя **компьютера FORMOZA**
на базе процессора Intel® Pentium® 4
предъявившего этот купон в магазине «Формоза»
по адресу **ул. Авиамоторная, 57** ждет

ПОДАРОК



ФОРМОЗА — АВИАМОТОРНАЯ

Ст. м. «Авиамоторная»,
ул. Авиамоторная, 57
(095) 234-2164 (5 линий)

ФОРМОЗА — ДМИТРОВСКАЯ

Ст. м. «Дмитровская»,
ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-4400 (10 линий),
210-9720 (5 линий)

ФОРМОЗА — БЕЛЯЕВО

Ст. м. «Беляево»,
ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
(095) 330-1301, 330-1312, 330-1322,
330-2434, 330-2767

ФОРМОЗА — ОРЕХОВО

Ст. м. «Домодедовская»,
ул. Генерала Белова, д. 4
(095) 390-0190, 390-4987,

ФОРМОЗА — КИТАЙ-ГОРОД

Ст. м. «Китай-город»,
Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-2452, 728-4004

FORMOZA®
www.formoza.ru

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛТАИР» имеют сертификаты соответствия ГОСТарта России и гигиенические заключения Госстандизнадзора. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ISO 9001 и ISO 9002





я уже почти было собрался начать вступление к рецензии на Arcanum стандартным фонарем: «Давным-давно в далекой-далекой галактике», да как-то вдруг передумал. Никаких длинных вступлений, никаких «вокруг да около»! Говорю коротко и ясно: «Арканум» — это мегахит и шедевр! Почему шедевр? Почему мегахит? Да просто потому, что это аксиома. Была бы моя воля, на этих строчках я описание игры и закончил бы, но раз уж редакторский состав ее в раздел мегахитов определил, придется вам про это очень убедительно рассказывать на протяжении нескольких страниц. Начну, разумеется, с главного тезиса: «Арканум — это шедевр!»

Николай Барышников

Все гениальное просто

Формула успеха очень проста: игра становится по-настоящему успешной, лидером хит-парадов и продаж, благодаря наличию определенных параметров. Их может быть очень много: это классная графика и красивые спецэффекты, лихо закрученный сюжет и грамотные диалоги, удобный интерфейс и отсутствие багов... К счастью, чтобы получить звание «шедевр», не обязательно обладать всеми вышеперечисленными качествами и талантами, ибо это просто нереально. Просто хорошая игра может похвастаться одним-двумя достоинствами, а та, у которой их еще больше, — стопроцентный хит. Качественная графика, конечно же, нередко играет главенствующую роль среди всех перечисленных компонентов, однако, как это ни удивительно, история знавала случаи, когда все было наоборот.

«Арканум» как раз не может похвастаться роскошной мантией визуализации — более того, эта составляющая едва дотягивает до четверки с двумя минусами. Игро-

вой мир смотрится почти убого (и даже не потому, что игра представляет собой коллекцию двухмерных спрайтов). Достаточно вспомнить хотя бы Baldur's Gate или Planescape Torment — ведь это были действительно очень симпатичные игры, несмотря на отсутствие трехмерной графики. Зачастую встречаются просто смешные ляпы — плод рассогласования между действиями художников и программистов. Про сортировку спрайтов вообще говорить без цензурных слов не хочется. Как минимум, в 2001 году игры так уже не делают.

Тем не менее, несмотря на все вышесказанные ругательства, «Арканум» обладает длинным-предлинным списком несомненных достоинств, которые мгновенно заставляют игрока забыть о «кри-

воватой» графической реализации. И в первую очередь это ролевая система.

Кубики, ролики, нолики

Несмотря на то, что жанр CRPG появился очень и очень давно и насчитывает десятки изумительных творений, разнообразия в нем все-таки не хватает. Пожалуй, 90% всех успешных игр были созданы на основе лицензии TSR (ныне принадлежащей неизвестной компании Wizards of the Coast), а именно на базе настольной системы под названием D&D, позднее AD&D и AD&D 2nd edition. Немало многообещающих проектов куется по правилам AD&D 3rd edition, в том числе и долгожданный Pool of Radiance 2 от Ubi Soft Entertain-



Паспорт

Arcanum

Жанр: симулятор войны
Разработчик: Troika Games
Издатель: Sierra

URL: www.sierra.com

Системные требования:

Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
HDD: 1,2 Гбайт
CD-ROM: 4x
Video: 8 Мбайт

НА ВЕСАХ ТЕХНОЛОГИИ



Зверушка сдохла, и, по всей видимости, довольно давно. Будем надеяться, что все остальные подобные зверушки тоже скопытились — не хотелось бы встретить одну...



Вон сколько всякого ценного хабара удалось насобирать вокруг. Были бы в «Аркануме» пионеры — обогатились бы на сдаче металлолома.

ment. Несомненно, система Advanced Dungeons and Dragons является одной из лучших и наиболее универсальных, однако душе игрока всегда хочется чего-то нового и оригинального. Большинство доморощенных попыток создания этого самого «оригинального и неизведанного» заканчивались, мягко говоря, не очень удачно. История знает лишь пару удачных примеров, ну, скажем, хотя бы старинный Albion от Blue Byte Software или Elder Scrolls Arena от Bethesda Software.

По правде сказать, я крайне скептически относился к стараниям ребят из Troika Games, которые уже в начале работы над игрой громко заявили о своем желании создать нечто необычное. И тем не менее я достаточно серьезно следил за этим проектом, втайне надеясь на успех. Понять что-либо конкретное из скучных на детали превью было невозможно. Только релиз мог расставить все точки над «i».

Более того, все достоинства и недостатки предложенной ролевой системы я оценил лишь под конец игры. Пожалуй, именно поэтому я и могу с полной ответственностью заявить, что этот вариант имеет полное право на жизнь. Прежде чем начать подробное описание ролевой системы, дам краткий экскурс в историю мира «Арканум», так как она имеет крайне важное значение. Во-первых, в этой вселенной есть магия, что, конечно же, есть хорошо. Во-вторых, данный мир уже давно пользуется благами технологии и техники, что есть не только хорошо, но и несколько удивительно. Нечасто фантазийные миры могут похвастаться наличием элект-

ричества или железнодорожного транспорта. Несмотря на такое смешение сверхъестественного и научного, некий баланс в этом чудном мире все же соблюдается. Машины плохо реагируют на магию, а магия

Как стать круче

Прокатка персонажа происходит очень просто: за каждый новый уровень вам будут давать 1–2 очка опыта, которые можно тратить на повышение любой характеристики, приобретение новых навыков или улучшение уже существующих. Также их можно употребить на увеличение показателей здоровья и усталости, но делать это не рекомендуем. Развитие умений — гораздо более важное и ответственное дело. К сожалению, в игре предусмотрен «потолок» — выше 50-го уровня вам не подняться. Это ограничение несколько раздражает, так как вы рискуете упереться в него достаточно рано, если будете выполнять большую часть второстепенных квестов.

не переносит технику. Если пояснить это на пальцах, то искусному магу лучше не пытаться управлять паровозом, а гному-технологу не стоит зачитывать древний манускрипт с заклинанием. Результаты, скорее всего, будут одинаково плачевны для обоих. Но это, так сказать, пограничные случаи — средний «арканумец» может с равным успехом палить из винтовки и швыряться молниями. Эффективность стрельбы и заклинательской деятельности будет находиться

в линейной зависимости от его душевного настроя: пистолет верующего в волшебство будет чаще давать осечку, а заклинания технократа нанесут меньший ущерб.

Сами понимаете, что создать эффективную систему, которая с равным успехом могла бы сочетать огнестрельное оружие, электричество и паровые машины с волшебными доспехами, разрушительными заклинаниями и проклятиями богов, не так уж и просто. Однако разработчикам это удалось. Более того, они достаточно неплохо справились с созданием обещанной «бесклассовой модели», которая должна была позволить максимально свободное развитие персонажа.

В «Аркануме» действительно нет классовой и социальной принадлежности, стандартно разделяющей игровых персонажей по профессиональному признаку: боец, вор, маг, клерик и т. д. и т. п. Единственным разделяющим барьером является расовая принадлежность, которая тоже никоим образом не определяет дальнейший путь развития вашего героя. Да, эльфы больше сведущи в магии, гномы

лучше обращаются с железяками, а полуорки или полуогры — большие специалисты по части рукоприкладства. Однако ничто вам не мешает создать полуогра-мага или гнома-волшебника, благо подобных колоритных NPC можно встретить не один десяток раз. Гены (так сказать, «национальность») определяют стартовые бонусы к базовым характеристикам, однако по ходу игры вам предстоит научиться стольким вещам, что эти базовые прибавки могут легко нивелироваться. Естественно, более разумно будет строить из своего персонажа не универсала, разбирающегося абсолютно во всем, а специалиста в том или ином виде искусств. Хотя



Вот таких уродцев можно сделать, обладая соответствующими навыками в области машиностроения.



Паровоз, конечно же, вершина человеческой мысли, только вот чуёт мое сердце — не надо на него садиться...

достоинством этой системы как раз и является то, что общий путь развития главного героя определяют вы, и только вы.

В «Аркануме», как и в любой другой ролевой игре, очень важную роль играют базовые характеристики героя: сила, выносливость, ловкость, скорость и даже красота. И если первые в основном определяют физическую подготовку и стать персонажа, то от красоты и харизмы зависит реакция окружающих вас людей и прочих существ. Например, мой полуогр, обладатель широчайшей улыбки и показателя красоты, равного тройке (максимум находится где-то в районе 25), с большим трудом вступал в диалог даже с «квестовыми» персонажами, ответственными за продвижение по сюжетной линии. Стандартный диалог обычно начинался так: «Уходи прочь, страшная морда, пока мы тебе всем городом не наваливали». Соответственно простой горожанин мог «дать мне в морду» прямо с порога только за то, что я вторгся в его жилище. Когда же я проходил «Арканум» по второму кругу, играя за красавицу

эльфику, то даже самые последние злодеи вели себя максимально галантно и регулярно сдавались без боя, особенно если я одевал ее в дорогое вечернее платье вместо стальных доспехов.

Конечно же, на тупых монстров красотой воздействовать сложно, однако даже от такой мелочи, как

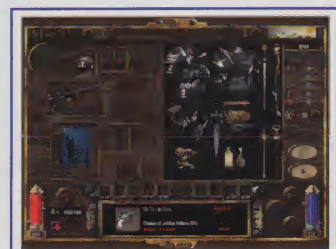


наличие или отсутствие пары лишних очков в графе «харизма» и «красота», прохождение игры становится совершенно непредсказуемым.

Также хочется отметить связь между базовыми характеристиками и навыками персонажа. Каждая из них влияет на десятки различных умений, а также на количество

здоровья и маны (показателя усталости). Большую часть умений нельзя прокачать выше определенного уровня, пока характеристика, отвечающая за этот навык, имеет значение меньше некоторого порога, например пара «ловкость» — «умение вскрывать замки».

Навыков и умений в «Аркануме» чуть ли не миллион: десятки боевых, небоевых и всяческих сопутствующих — от умения приготовить коктейль Молотова до конструирования механико-электрических доспехов. Что характерно, изучить все умения в рамках одной игры (одного главного персонажа) просто-напросто невозможно. Можно лишь примерно определить область развития и следовать ей. Вариантов действительно масса: можно стать громилей, специалистом по разбиванию голов в ближнем бою, лучником-снайпером или даже автоматиком-спецназовцем! Любители «мирных» вариантов запросто могут посвятить себя служению науке и, пользуясь инженерным гением, насоздавать массу хитроумных средств уничтожения — от пулеметов до осколочных гранат. При этом отсутствие меткости можно легко восполнить большим отрядом сочувствующих NPC, которые с радостью воспользуются всем этим смертоносным арсеналом. Кстати,



О друзьях

В «Аркануме» достаточно легко собрать «партию» уже в самом начале игры. Старайтесь пообщаться с каждым встречным прохожим — не исключено, что именно этот человек (гном, эльф, орк) согласится принять участие в вашем походе за приключениями. В принципе эту игру можно пройти и в гордом одиночестве, однако для этого необходимо быть суровым бойцом и забыть про всякие технологические умения и навыки. Прокачайте силу, скорость, ловкость и выносливость до максимума, и вам уже сам черт не страшен. Однако если вы не хотите играть за простого рубаку, советуем набрать в группу как можно больше соратников. Они не только помогут в бою, но и позволят вам больше очков тратить на развитие мирных умений. Более того — ваши друзья по отряду также могут учиться и получают уровни одновременно с главным героем. Поэтому ближе к концу игры некоторые из них вполне могут дорасти до полноценных боевых единиц, способных самостоятельно справиться с большей частью неприятностей. Также не стоит забывать, что их можно использовать для переноски полезных вещей, так как в одно инвентори много предметов не положишь.



количество «друзей по партии» также зависит от харизмы: для успешного прохождения совсем необязательно быть глупым, но сильным и страшным — достаточно привлечь пару бойцов в отряд, пользуясь сногшибательным обаянием. Кстати, умения можно «апгрейдить» неким специальным образом, как и в серии *Might and Magic*: для этого необходимо найти учителя и записаться к нему в ученики (конечно же, не за бесплатное). Дополнительная прокачка проходит по принципу *apprentice-expert-master*, и чем выше ранг «учениости», тем больше бонус к соответствующему навыку.

Помимо различных навыков в игре существуют еще два важных

ным оружием, то есть некий шанс, что он «устанет» и рухнет без сознания, не способный ни защищаться, ни двигаться. Соответственно если как следует приложить по голове вражеского мага, то и заклинаниями тот нормально воспользоваться не сможет.

боевые, магические и технические. Каждое заклинание соответствует определенному умению, то есть его попросту надо выучить. Помимо этого есть целая группа навыков, которая позволяет создавать различные настойки и микстуры — от чисто лечебных до отравляющих



параметра: показатель здоровья и усталости. Если со здоровьем все понятно — ушло в ноль или минус, можно смело загружать сохраненку, то с усталостью все гораздо сложнее. Это некий усредненный параметр, отвечающий и за общее состояние персонажа, и за количество магической энергии. Каждое заклинание стоит определенное количество очков усталости, поэтому этот показатель является одним из самых важных для волшебников. Помимо этого, «усталость» расходуется при беге и драках. Сравнительно небольшое количество тратится при нанесении удара и гораздо большее при получении повреждений. Например, колющее оружие в основном наносит физический урон, слабо влияя на показатель усталости. В то же время всякие молоты да булавы специализируются именно по второму параметру. Если несколько раз ударить врага подоб-

и изменяющих параметры реципиента (или жертвы) в ту или иную сторону.

Несмотря на довольно грамотный баланс, на мой взгляд, в игре есть все же некоторый перекос в сторону магии. Ну во всяком случае врагов косить заклинаниями намного проще. Наиболее ходовыми заклятиями, пожалуй, являются те, которые позволяют вызывать различных помощников — от слабеньких орков и огров-берсерков до смертоносных огненных элементарей. Более того, есть целый ряд заклинаний

психического характера, заставляющих жертву бросить оружие или даже перейти на сторону врага. Самое мощное заклятие из сферы некромантики вообще «молча» убивает цель, невзирая на ее габариты, экипировку или состояние здоровья. Сфер магии больше десятка, в каждой по полудюжине различных заклинаний, поэтому арсенал у продвинутого волшебника получается более чем впечатляющий. Помимо боевых существуют и различные лечебные, защитные и даже «социальные» заклинания, позволяющие, например, очаровать собеседника.

Что же касается техники и технологий, то в принципе возможностей для выбора тут также масса.



Техника vs магия

Как я уже отмечал ранее, в мире «Арканум» существует четкое противопоставление магии и технологий. Грубо говоря, все умения, доступные главному персонажу, можно разделить на три группы:

Маловата кольчужка-то

«Арканум» — одна из немногих игр, в которой учитывается комплектация персонажа, поэтому даже и не пытайтесь одеть человеческую кольчугу на гнома или полуогра. Соответственно и доспехи маленьких размеров подойдут лишь ограниченному кругу лиц. К сожалению, играть за человека или эльфа значительно проще — «стандартных» доспехов в «Аркануме» просто пруд пруди: их можно снять с любого встречного бандита или купить в магазине. Маленькие латы продаются в городах гномов, поэтому их тоже можно раздобыть, хотя для этого придется немало потрудиться. А вот найти кольчугу размера XXXXXL на полуогра — это целая проблема. Большую часть времени вы будете носить слабенькие кожаные доспехи. Лишь пару раз вы встретите более серьезные экземпляры. Поэтому советую вам несколько раз хорошо подумать, прежде чем остановить свой выбор на полуогре, который по природе своей боец. Отмечу, что очень трудно быть хорошим воином, если экипировка никуда не годится.

Можно учиться конструировать всякие премудрые механические штуковины: от банальных отмычек и «противокапканных» приспособлений до очков, улучшающих зрение, и ловушек. Также можно совершенствоваться в кузнечном деле и ковать различные колюще-режущие предметы и доспехи. Пожалуй, наиболее интересными являются умения, позволяющие создавать огнестрельное оружие и всевозможные химические препараты — от серы до динамита. Продвинутый химик-технолог может не слабо разнообразить свой арсенал за счет различных взрывчатых смесей.

Создание любых предметов (от банки с лекарственной настойкой до ручного пулемета) происходит на специальном экране рецептов. Чтобы получить некий предмет, нужно обладать лишь двумя вещами: знать рецептуру и иметь необходимые компоненты (их всегда два). Например, какой-нибудь корень и пустую склянку или пистолет и подворную трубу. Рецептов действительно очень много, поэтому экспериментами заниматься можно очень долго. Более того, время от времени вам будут встречаться специальные конвертики с рецептами новых экзотических смесей или видов оружия.

Пожалуй, единственным недостатком прокачки технологических навыков является практическая невозможность одновременного развития боевых и магических умений. Если хотите добиться совершенства в чем-то одном, то всем остальным приходится жертвовать. С другой стороны, вендом инженерной, химической или кузнечной мысли является создание достаточно мощных артефактов — крутых доспехов, волшебных мечей или даже крупнокалиберных винтовок, которые могут с лихвой компенсировать недостаток физической мощи их хозяина.

Как ни странно, но вопрос: «Что лучше?» (техника или магия) банально разрешается ответом: «Грубая сила», так как, на мой взгляд, сильный боец без проблем выйдет победителем из большинства схваток, способных доставить неприятности магу или технократу. Но, с другой стороны, это лишний раз подтверждает многоплановость «Арканума» — эта игра вполне способна удовлетворить даже самые дикие запросы и мечты.

Плюс ко всему ваш герой, скорее всего, не будет одинок. Чем выше показатель харизмы, тем больше персонажей вы сможете зачислить в свой отряд. Харизматичная личность сможет привлечь

вам совсем необязательно становиться классным механиком или оружейником: всегда найдется специалист, готовый принять участие в вашем крестовом походе.

Сюжетные тонкости

Сюжет «Арканума» достаточно забавен, и, как полагаются, об истинной задаче вы узнаете лишь ближе к концу игры. Примерно до середины вы будете искать иголку в стоге сена, совершенно не понимая, зачем вы это делаете. Как обычно, «самая главная задача» несколько надуманна и крайне одиозна, однако играть это ничуть не мешает. Сотни (хочется сказать — тысячи, но врат не буду — не считал) мел-

часть заданий можно решить мирным путем: уговорами, подкупом, предательством, наконец! Душа откровенно радуется. Некоторые квесты есть смысл брать только для того, чтобы насладиться юморными диалогами. Что удивительно, в «Аркануме» почти нет квестовых багов (в отличие от того же Fallout), когда миссия оказывается невыполнимой из-за банальной скриптовой ошибки в диалоге.

Но даже если вы не будете отвлекаться на необязательные квесты, десяток игровых часов вам обеспечен. Главная задача крайне прямолинейна, более того — вы не сможете попасть в следующее звено цепи, пока не разберетесь с предыдущим. Нужные локации просто

паровоза с пугмановским вагоном до парусного лайнера. Можно даже собственный корабль купить, но это уже почти в самом финале.

Бои устроят любого ценителя. Можно сражаться в пошаговом режиме, можно в так называемом быстром пошаговом (не рекомендую), можно в реальном времени. Слабых оппонентов проще косить в реалтайме (для экономии времени), сильных же — в пошаговом, чтобы было время принять решение и обдумать следующий ход. Графически все это, конечно, выглядит не очень выразительно, но все же вполне приемлемо.

Типов и видов наступательных и оборонительных средств поражения очень много — на любой вкус и цвет. Регулярно попадаете магическое оружие, которое не только колет или режет, но и пуляет вдогонку всякими молниями и файерболлами. Предметы, которыми можно манипулировать, просто не поддаются исчислению, поэтому врагов можно кромсать, колоть, рубить, сжигать, оглушать и чуть ли не топить — рай для «манчиных» и садистов. Большая часть боев происходит с применением грубой физической силы или огнестрельного оружия, устроить хорошую магическую дуэль сложно. А вот встретить разбойников, вооруженных винтовками для охоты на слонов, вполне реально (и схлопотать из двух стволов сразу тоже).

Как и во многих других играх, в «Аркануме» есть понятие «критическое попадание» или «критический промах». Результаты бывают разными: от нанесения травмы или увечья до порчи оборудования. Соответственно пистолет может поломаться при неудачном выстреле, а меткий удар топором — расколоть не только голову, но и шлем, ее защищающий.

Сказать что-то хорошее или плохое про АИ я, честно говоря, затрудняюсь. Средненький он какой-то. Во всяком случае враги сопротивление оказывают, хоть и воюют, как обычно, не умением, а числом. Участники партии и прочие временно дружественные личности не только кулаками машут, но и могут оказать помощь: подлечить раненного союзника или наложить какое-нибудь защитное заклятие в рамках своей специализации. В общем не то чтобы очень помогают, но и не мешают. Серьезных нареканий по этой части нет, как, впрочем, и по остальным параметрам за исключением все той же злосчастной графики, морально устаревшей на пару лет. А посему плавно вернусь к главному тезису, коим я и начал описание данной игры. «Арканум» — это шедевр, дамы и господа! Шедевр, можете даже и не спорить! Глухой слепому не товарищ. **МЭ**



не будут появляться на карте. Немного нелогичное решение проблемы, но баланс поддерживать очень помогает.

Драки и дороги

Очень удачно реализован игровой мир, который представляет собой двухуровневую структуру: локальная карта — карта континента.

По игровой зоне не разбросаны десятки локаций, от крохотных пещер до огромных мегаполисов и подземелий. Перемещение по глобальной карте сильно напоминает Fallout — все та же бегающая точка, отображающая текущую позицию отряда, и столь же многочисленные случайные стычки. Ближе к середине игры путешествовать становится проще — в крупных городах вам с удовольствием предложат разнообразный транспорт — от



на свою сторону до полудюжины сторонников, обладающих различными умениями. По ходу игры вам встретятся и огры-бойцы, и гномы-умельцы, и эльфы-маги, и снайперы-люди. В общем, компанию можно подобрать, что называется, «теплую». Отмечу, что соратники по партии тоже обладают некоторыми умениями и могут оказаться полезными не только в бою. Например, гнома вполне можно попросить сконструировать какое-нибудь полезное приспособление, если, конечно, вручить ему соответствующие ингредиенты. Именно поэтому

ких побочных квестов приятно скрашивают томительные поиски той самой иголки в стоге того самого сена. Любый мало-мальский городишко всегда предоставит на ваш суд десятки проблемных вопросов, каждый из которых можно решить несколькими способами. Очень часто встречаются перекрестные или «встречные» квесты, когда, например, один объект дает вам миссию по ликвидации второго, а второй в свою очередь радостно заказывает первого. Приятно радует то, что большую



210P



96BDF



76BDF



56B



50V TFT

Случается, что мы перестаем платить
за нужную вещь и начинаем оплачивать громкое имя фирмы.
Мы предлагаем другую сделку. Покупайте только монитор,
а имя мы оставим себе.

Платите только за монитор

SAMTRON

Новая линейка
мониторов

Москва	737 6131; CITILINK 745 2999;	785 1920;	490 6536;	214 2121;	216 7001;	4725401;	234 2164;	232 3009;	159 4001;	795 0400;
	742 5000, 742 4000;	«	» 928 7392;	967 6867; MICS 795 0998; R&K 230 6350;		299 5756; Corvette 369 0694; Intel 742 6436; SMS 956 1225; Video 777 7775;				
Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129;			784 6490; 181 3539;	362 7001;	785 570	Санкт-Петербург (812)		327 2060;	303 9191;	
327 9016; 327 5828;	542 5440; CONCOM 320 9080;		325 8202; IVC CHS 329 3673; KEY 325 3215; Aura Computers 248 8390;	90 3111;	63 5430;		296 8094; Новосибирск (3832)	54 1010;	33 2407;	
16 4422;	53 4444; Волгоград (8442)	32 7932; Ростов-на-Дону (8632)	99 8789;	92 2291; Новороссийск (27)		63 5777;	38 656; Краснодар (8612)	64 2864, 62 2541;		
	55 9994;	60 1144; Сочи (8622)	59 1868;	77 6552;		22 6442; Нижний Новгород (8312)	59 9821; Челябинск (3512) EMS 60 2057;	34 3635;	60 5762;	
39 0169;	37 1949;	67 7905;	30 1674; Екатеринбург (3432)	59 1868;	53 0530;	31 5658; Томск (3822) Intant 42 0234;	74 0303; Самара (8452)	65 7911; Ижевск (3412)	16 3287;	
	33 5577; Оренбург (3532)	78 0757; Иркутск (3952)	51 0510; Омск (3812)	54 4384;	76 9559;	64 2584; Кемерово (3842)	32 3130; Ю.Сахалинск (42422)	33 605;		
43 2026; Тула (0872)	30 5100; Калуга (0842)	55 8585; Рязань (0912)	22 9453; Тюмень (3452)	26 9055;	46 6594; Уфа (3472)	35 8914;	17 0858; Ставрополь (8652)	77 7777; Владимир (237) 5 9910		
70 3222; ACS 24 5058;	37 6587; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232)	70 0777;			26 8187; Саранск (8342)					
Хабаровск (4212)	32 6080; Орел (0862)	43 5004; Пермь (3422)	19 6500; Новокузнецк (3843)	39 0079; Барнаул (3852)						
(0922)						22 3361;				

Мейд бай демиурги

Константин Инин

Аспект

Commander Keen

Жанр: аркада
Разработчик: ID Software
Издатель: Apogee

URL

www.idsoftware.com/



Quake III, до того — второй и первый, до того — второй и первый Doom'ы, до того — Wolfenstein. Ничего не забыл? Вроде ничего: были еще, конечно, add-on'ы, в том числе сделанные и лично ID Software, но роли это не играет. Мы говорим сейчас о генеральной линии партии. Так вот, посмотрите на вышеперечисленный список: трудно спорить, что именно ID Software определила лицо жанра 3D-action за последние 10 лет. Собственно, если забыть про навсегда оставшийся в народной памяти Duke Nukem 3D (Duke Nukem Forever, насколько мне помнится, выходит уже на движке Unreal, поэтому не в счет), то из оригинальных разработок останется разве что тот самый Unreal (не шумите, особенно нервные фанаты, ваш любимый CS сделан на движке первого «Квейка», так что тоже не во всем оригинален). Причем Unreal появился только три года назад (и Half-Life, кстати, тоже), а ID, повторюсь, рулит уже десятилетие. Откуда взялась эта команда? Неужели она вот так взяла и появилась в единственном и неповторимом Wolfenstein, а до того не была никому известна? О нет: память народная не настолько неблагодарна, как может показаться на первый взгляд.

Супергерой

Была такая контора — Apogee. Под ее крылом трудилась небольшая команда разработчиков ID Software. Именно она создала самую клевую аркаду в огромном ряду выпускаемых в то время Apogee аркад. Самую клевую — на мой скромный взгляд, а также на скромные взгляды десятков опрошенных. Опрос проводился в течение последних нескольких лет, так что выборка вполне может претендовать на репрезентативность. В конце концов, далеко не каждая аркада была настолько успешна, чтобы ее, эту аркаду, сделали в общей сложности из 6 серий. В случае с Commander Keen'ом именно так и вышло, причем каждая следующая часть расхватывалась как горячие пирожки.



Commander Keen — это маленький мальчик. Он живет себе, горя не зная, в обычной семье, учится, наверное, в школе, чистит по утрам зубы, а также все время спасает галактику. Такова судьба. Тянутся к пацану инопланетяне, ничего не могут с собой поделать. И регулярно получают по ушам твари. Мальчик уж больно не промах.

Пистолет, положим, освоить может практически каждый. До-



Злой, конечно, зверь носится тут за мной по пятам. Однако этому уроду хватит трех выстрелов из моего чудо-пистолета!

пустим, что свою первую (и единственную — жанр позволяет) пушку Commander Keen нашел при входе в первый уровень первой части и осваивал прицельную стрельбу уже по ходу сражения. Но вот другой скилл нашего героя явно оттачивался годами и вызывает искреннейшее восхищение. Вы когда-нибудь пробовали пользоваться агрегатом «кузнечик»? А, уже боитесь? Правильно: это машина убийства — если быть точным, самоубийства. Для тех, кому это не встретилось на жизненном пути, описываю: палка с ручками, как руль от модного самоката; внизу палки — две небольшие подставки для ног, еще ниже пружина. По задумке пользователь этого прибора ставит ноги на подставки, берется за ручки и начинает прыгать, тщетно пытаясь удержаться в вертикальном положении. Наловчившись, можно прыгать более или менее высоко — если вы в принципе способны прыгать на этом, а не просто подпрыгивать и падать. Так вот, Keen был способен. Более того, он умел с помощью этой штуки

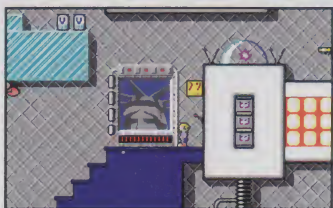
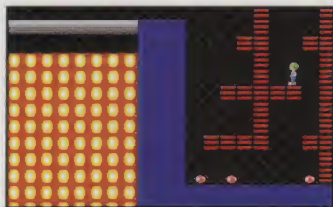
прыгать втрое выше собственного роста: наверное, свой вариант «кузнечика» мальчик тоже нашел при входе на первый уровень. Так сформировался образ бойца.

В рамках жанра

Commander Keen представляла собой аркаду. Классический платформер с небольшими приятными фишками, о которых будет сказано позже. Наш герой умел стре-



лать из пистолетика и прыгать на разную высоту. На очень большую высоту он умел запрыгивать с помощью «кузнечика», но перемещаться все время с включенным «кузнечиком» неудобно; в этом заключался дуализм аркадной жизни. Влипший в очередную историю герой попадал на большую карту, в конце которой где-то находились главный



уровень и главный босс. Путь туда преграждали другие уровни: шлабгаумы, ямы, ледяные пещеры, силовые поля — мелкие рисуночки на карте, внутри которых таился аркадный уровень. По его прохождению мы получали возможность беспрепятственно бегать по карте сквозь этот рисунок. Чисто шагок за шагком.

В отличие от множества героев других аркад Commander Keen не умел уничтожать монстров путем топтания. Оно же — напрыгивание. Совершенно неважно, каким именно способом происходил кон-

Конкуренты

Кто у нас был в конкурентах? Уродливый Duke Nukem раз-два? Да нет, конечно: аркада, как две капли воды повторявшая спектрумовские хиты, только более разноцветная. Duke был еще более тупым, нежели он же 3D, а обаянием третьей части еще и не пахло. Не вариант. Dangerous Dave? Да, культовая игрушка, но все равно до выдумки Keen'a было работать и работать. Потом всего одна часть, потом не та replayability, потом не настолько симпатичный герой и не настолько клевая графика вообще. Тоже не вариант. Все остальное даже вспоминать несерьезно; да и к моменту выхода кульминации Keen'a — дилогии Goodbye Galaxy + Armageddon Machine (четвертая и пятая части) и последовавшей за ними Aliens Ate My Babysitter (шестая часть) — аркад в принципе стало выходить меньше. Пальма первенства однозначно принадлежала Keen'у; и, судя по всему, с тех пор по-другому работать и иных результатов добиваться ID уже не могла.

такт героя с монстром — набежали мы на врага, спрыгивали на него с третьего этажа или он сам валился нам на голову; результат был один — смерть. В том смысле, что минус одна жизнь, коих у Keen'a, очевидно, было несколько штук. Ни о каких lifebar'ax речи не шло; восстанавливались жизни за очки — иными словами, в награду за сбор конфеток, пирожных, цветных шариков и прочей дребедени. Кроме того, был еще специальный тип собираемых предметов — капельки (по крайней мере, так этот бонус выглядел в последних трех наиболее популярных в народе сериях). Капельки считались отдельно; собрал сто штук — жизнь. Простоенько и со вкусом.

В общем, казалось бы, обычная аркада. Такие монстры, такие монстры — какая разница?

Бегай, прыгай, стреляй. Что могло Keen'у прожить 6 воплощений?

Море радости

Ответ прост: всего было много, и все было сделано талантливо. Возьмем тех же монстров: были тупые жертвы, были гады, оставляющие за собой ядовитые лужи, были стреляющие враги, были враги, опасные в одном и совер-



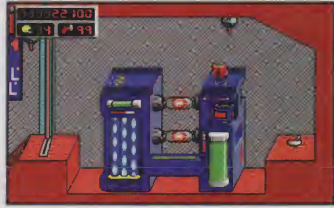
Эта вот ерундовина и есть «кузнечик», при помощи которой Keen может прыгать на небывалые высоты.

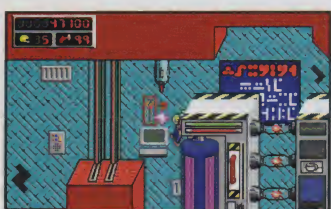
шенно безвредные в другом состоянии... Были, в конце концов, враги, просто не дающие прохода Commander'у. Такие птички: бегают туда-сюда и толкают перед собой героя, если оказался на их пути. Подлость вот в чем: если игра ведется на достаточно высоком уровне сложности, то где-то в конце пути обязательно будет либо яма с колыями, либо более



Игра в игре

Помните такую игру, встречавшуюся на разных древних платформах, — две палочки по разным краям экрана отбивают летающий между ними мячик. На советских игровых автоматах эта штука называлась «Теннис», как в других местах, не знаю. Тупое, но затягивающее времяпрепровождение. Особенно если вдвоем. Так вот в Commander Keen'e был такой встроенный мини-гейм. Зачем они его туда встроили? Какая связь со всей остальной игрой? Бог его знает. Однако же почему-то наличие этой фишки было очень уместно: побегаешь-побегаешь по уровням, одуреешь, постучишь немножко мячиком. Keen весь строился на ощущении продуманности, на таких вот фишках. Опять-таки почерк ID, привычка насыщать игры мелкими радостями была видна уже тогда. Вам, кстати, доводилось находить в третьем Quake'e секреты?

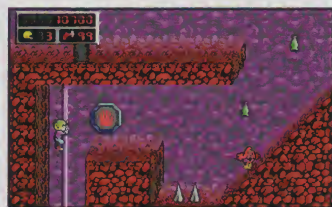




серьезный враг, нежели птички. А с теми врагами, которые действительно опасные, лучше было бы не встречаться не по своей воле. К заваливанию подобного урота нужно готовиться тщательно и заранее; если же тебя неожиданно выпихивали прямо ему в объятия, то только чудовая реакция и приблизительно такое же везение могли спасти Keen'a.

Кроме традиционно хорошего для ID — как мы знаем теперь — дизайна уровней Commander Keen'овские катакомбы могли похвастаться огромным количеством элементов этого самого дизайна. Лифты, направляющиеся в нужное место просто оттого, что герой встал на них; лифты, требующие отдельного включения; лифты (точнее, платформы), проваливающиеся через несколько секунд после того, как герой встал на них; шесты, по которым можно ползать, не теряя при этом, скажем, возможности стрелять, ямы с огнем или колья-

ми — над всем этим, очевидно, тоже могут крейсировать лифты; ледяные участки, на которых прекратить движение было существенно сложнее, чем обычно...



Уровни, складывавшиеся из всего этого, превращались практически в пазл и потом не вылезали из головы. Когда ты садился за Keen'a через несколько лет, они всплывали перед глазами, и ты уверенно шел по ним к заветной цели.

Самый забавный и на сегодняшний день трогательный момент — в Keen'e были ключи. Прародители тех самых синих и красных Doom'овских ключей. Они представляли собой небольшие драгоценные камни, вставлявшиеся в специальные слоты; после этого либо открывалась дверь, либо начинал работать лифт. Что важно: этот нехитрый фокус позволял сделать компактный, но достаточно долго проходящийся уровень. Увеличение чистого времени геймплея достигалось

не пробежкой по 50 выстроившимся в линейку экранам, а красивой завязкой разных частей компактного уровня друг на друга. Создавалась совершенно новая атмосфера; вместо испытания ловкости и реакции нам предлагали реальное приключение; башка думала так, как будто ты сам оказывался там с пушкой и «кузнечиком» против монстров.

Почетный чемпион

Все вышесказанное — лишь некоторые из достоинств игрушки; по каждому пункту можно было бы сказать больше. Где еще вы встретите монстров, безвредных на полу и опасных на лестницах? Где еще сидение на шесте не мешает стрелять, а удерживание стрелок вверх и вниз позволяет промотать картинку вверх и вниз соответственно? Какую еще аркаду с возможностью не просто допрыгнуть, а «по-принцевски» зацепиться и подтянуться вы вспомните; как часто вам встречались платформеры, в которых спуск по все тому же шесту происходил существенно быстрее, нежели подъем? Самые памятливые смогут ответить на каждый из этих вопросов что-нибудь, кроме «не зна-аю...», но назовите мне еще одну аркаду, в которой было реализовано это все.



А вот так выглядит карта, по которой бесстрашный герой перемещается между локациями.

Наконец, Commander Keen был просто красив — очевидно, по тем временам. Последние три части, вышедшие на одном и том же движке, демонстрировали чуть ли не идеал графики для аркады. Аккуратенькие монстры, яркие цвета, практически полное отсутствие спецэффектов. (Взрывы в аркадах лично меня всегда раздражали. Всегда. Три фазы дурацкой анимации — это же кошмар. Commander Keen — редкое счастливое исключение: ID и не пыталась выскочить из штанов, а ограничила спецэффектовую часть мелким взрывчиком при попадании по монстру из пистолета. На вспышку «лазера» это тянуло, и хорошо).

Такого практически не было в аркадах, и повторилось это только позже в совершенно но-

вых жанрах. Commander Keen остался непревзойденным; в него играли долго, и иногда по старой памяти играют сейчас, потому что другой подобной аркады нет. И хотя геймплей по сегодняшним меркам и простоват... впрочем, нет. Графика устарела — геймплей остается образцовым для плоской аркады. Наличие и хорошая проработка всех основных компонентов и щедрость дизайнеров на придумки — так хороша с тех пор была разве что серия про Abe'a; никакой Heart of Darkness и в сравнение не идет, да и Earthworm Jim не дотягивает в плане стиля. Впрочем, это уже стандартный спор поклонников ID с поклонниками тех, кто старается ID переплюнуть. Можно сделать цветастее и вычурнее — секретом простого баланса ID все равно владеет лучше. И не исключено, что именно при создании Commander Keen'a постигался этот секрет. **MC**



Уровни сложности

Важно отметить следующее: три уровня сложности в Keen'e отличались разительно. Три простых слова — easy, normal, hard — невероятно точно отражали ситуацию. Играть на высшем уровне сложности означало хорошо знать уровень и продумывать каждый второй шаг — ну, или же обладать действительно классной реакцией. Я в принципе не припомню, чтобы в других аркадах вообще встречались уровни сложности (может, конечно, память подводит, но уж в порядке вещей такая штука не была — это точно). От разницы в уровнях сложности Commander Keen становился еще более replayable — конечно, игроку хватало азартности на то, чтобы все-таки размять появившихся в удвоенном количестве гадов. Впрочем, в те времена такой подход к играм был весьма распространен, и если человек вдруг по наивности начинал проходить игру на normal'e, повторное прохождение было ему гарантировано. Надо же доказать, что от четырех плевков мы умеем уворачиваться не хуже, чем от одного.

КАЗАКИ

Последний Довод Королей

Продолжение "Кзаков" позволит Вам ощутить себя полководцем, который на поле боя решает судьбу не только сотен и тысяч своих подопечных, но и всего государства.

Историческая стратегия реального времени «Кзаки: Последний Довод Королей» посвящена событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках.

Это время обозначилось в истории как эпоха великих и непрерывных войн и сражений — именно им и уделено первостепенное внимание в игре. 30-летняя и 7-летняя войны, война за Австрийское Наследство, русско-турецкие войны, гражданская война в Англии, турецкая экспансия в Европу, освободительная война украинского народа, Северная война, польско-русская война, война Нидерландов за независимость и многое другое на игровых страницах продолжения "Кзаков". Здесь Вы сможете ощутить незабываемый дух грандиозных европейских баталий минувшего, а также пополнить свой багаж знаний истории.

Краткая характеристика

- 6 новых кораблей
- 2 новых нации: Бавария и Дания
- в 4 раза больше карты (возможность выбора между 3 разными размерами карт)
- 5 новых кампаний: Пруссия, Австрия, Саксония, Алжир, Польша (30 миссий)
- 4 уровня сложности для миссий в кампаниях
- 6 новых одиночных миссий
- 6 новых исторических сражений
- 6 специальных зданий для миссий
- 3 специальных юнита для миссий
- Возможность играть в союзе с компьютером + по сети + альянсы
- Редакторы карт & миссий
- Новые режимы старта игры (время перемирия, с 18-м веком, с готовой армией, с блокгаузами, с/без тумана войны, с/без захвата крестьян и др.)
- Глобальный рейтинг игроков
- Таймер
- Расширенный набор команд для юнитов
- Объединение в группы
- Починка кораблей
- 3D ландшафт
- До 8000 юнитов в сражении
- 8-противоборствующих стран



Сегодня, для разнообразия, я вам, дорогие читатели, расскажу сказочку. В некотором царстве, в некотором государстве жил да был царь. И было у него, как это у них, у царей, водится, три сына, причем, что самое удивительное, один из них был старшим, другой средним, а третий младшим. Так вот, попался правителю как то в руки сборник сказок, и принялся он изучать его содержимое. Разумеется, все они начинались со стандартной фразы, а именно: «В некотором царстве, в некотором государстве жил да был царь, и было у него три сына, двое умных, а третий дурак». Крепко призадумался монарх: а вдруг, мыслит, и у меня один из детей дурак?! Ведь если у всех царей один сын — дурак, то и у нас тоже должен быть неумным. От судьбы то не уйдешь! Однако ведь что для государства самое главное? Главное — определить, а какой, собственно, из сыновей дурак! Чтобы он, не дай Бог, не остался наследником престола. Эдак ведь государство развалится... Думал думал царь, как ему вычислить самого неумного из своих детей, да так ни чего и не надумал. Обратился он к братьям своим родным, принцам крови, чтобы

ОБОЙМА

те помогли ему. Надо сказать, у него было два брата: один — известный по тем временам математик и физик, а другой — философ и маг. Собрал их царь в зале своем тронном и спрашивает: как мне выяснить, кто из троих — дурак? А они ему в ответ говорят: сиди, кретин, и не нервничай, тот, который в итоге на троне останется, — тот и дурак, то есть твой законный наследник.

Теперь же поведаю мораль: несмотря на то, что про по царски крутые игры мы пишем в царской рубрике Megahit, самые умные остаются тут, в «Обойме». Хотя, конечно, это... может, я тут немного и приврал...

Панков Николай





78

Venom

82

Vietnam 2:
Special Assignment

86

The Sting!

89

Zoo Tycoon

93

Divided Ground

96

Conquest: Frontier
Wars

100

Top Shots 2

104

Creatures
Docking Station

107

Primal Prey

110

Битва за
Британию





VENOM

Aliens & Predator

Сергей Orioner
Банников
(orioner@lvl.ru)



Стандарт

Venom
Codename: Outbreak

Жанр: FPS
Разработчик: GSC Game World
Издатель: «Руссобит-М»



www.gsc-game.com

Системные требования:

Процессор: Intel Pentium II 266 МГц
RAM: 128 Мбайт
Video: 3D-ускоритель, 16 Мбайт

Хищники уже давно не посещали Землю, получив достойный отпор от полицейских Лос-Анджелеса, а до рождения великой Рипли оставалось еще несколько долгих и насыщенных событиями веков, как вдруг 10 апреля 2012 года на нашу многострадальную планету обрушился осколок пролетавшей неподалеку кометы. Помимо стандартного набора небольших **армагеддонов** (см. «Удар из космоса» и «Армагеддон» соответственно) этот кусок внеземного льда принес на поверхность планеты внеземную форму жизни, которая не нашла ничего лучшего, как начать активно паразитировать на некоторых из высших приматов, конкретно — на Homo Sapiens.

С такой незамысловатой сюжетной завязки начинается история C-Forge — армейского подразделения специального назначения, которому предстояло спасти человечество от участи худшей, чем полное уничтожение...

Операция Outbreak представляет собой тактический action от первого (по желанию третьего) лица по освобождению многострадальной матушки-Земли от нечис-

такой, заполонившей ее по воле украинских разработчиков. Сам по себе сюжет не содержит ничего принципиально нового. После падения метеорита в США, предположительно состоявшего из замороженных газов и еще кое-чего органического, связь с полевым лагерем ученых, изучавших район падения, прервалась. Туда был направлен полицейский патруль. Когда он пропал, в дело вступили регулярные армейские части. После того как и они перестали реагировать

на радиозапросы, район был оцеплен, а в дело вступаем мы. Мы — это некое элитное подразделение, состоящее из небольшой группы истинных специалистов своего дела. На выбор предлагаются снайперы, морпехи, разрушители (demolishers), отличающиеся друг от друга своими характеристиками. На задание нас отправляют парами, при этом одним спецназовцем управляет игрок, а его напарник остается в ведении компьютера. В любой момент, впрочем, можно



поменяться местами. Компьютерный напарник сохраняет относительную самостоятельность, но охотно подчиняется командам игрока, при помощи которых можно совершать весьма осмысленные

жестких солдат. Напарник прицеливается в одного, игрок в другого, бесшумная команда: «Пли!», и путь к следующей двери расчищен...

Но позвольте, возразит внимательный читатель, какие такие вражеские солдаты, речь же шла об инопланетном вторжении, не так ли? Так-то оно так, да вот только на Землю упали вовсе не гуманоидные братья по разуму, а насекомые-паразиты, способные подчинять людей своей воле и управлять ими по собственному разумению (где-то я такое уже слышал, и неоднократно). При этом зараза действительно способна распространяться молниеносно, так как силы, брошенные на обуздание угрозы, не проявив должной осмотрительности, сами

Каждый спецназoveц имеет индивидуальный набор характеристик, изменяющихся в лучшую сторону в связи с успешным прохождением миссий. Кроме того, за особые заслуги можно и орден заработать.

Операции по предотвращению полной оккупации планеты придется проводить в самых разных уголках. То в штате Орегон злобные инсекты захватят исследовательский центр по их, инсектов, изучению. То в Казахстане

окажется захваченной пусковая установка с ядерными ракетами «Сатурн». То в руках пришельцев окажется целый ударный авианосец «Киев» известной морской державы (не будем называть ее имени).

То на севере России возникнет угроза взрыва химического завода. В общем скучать не придется. В последней, тринадцатой, миссии предстоит устранить координационный центр инопланетного вторжения и при помощи тактической ядерной бомбы унич-



групповые действия. Например, можно отдать команду: «Прикрой!», и напарник будет двигаться чуть сзади, быстро реагируя на любую опасность, угрожающую игроку. Зачастую это происходит даже быстрее, чем сам игрок успевает осознать, что происходит, и это весьма



Бойцам С-Force предстоит отстоять

колыбель человечества в смертельной

битве с зараженными сородичами на

протяжении длинных 13 миссий.

приятно. В тех местах, где необходимо скрытое перемещение, можно скомандовать: «Не стрелять!», и огонь будет прекращен, как только напарника атакуют. Удобен также режим «Атака», в котором напарник самостоятельно находит себе врагов и уничтожает их на свое здоровье. Наконец, возможно и совершение такой хитрой операции, как одновременная стрельба по команде. К примеру, нужно незаметно устранить патруль из двух вра-

рискуют пополнить ряды захватчиков... Угроза была вовремя распознана, создана межгосударственная организация по борьбе с незваными гостями, которая получила скромное название С-Force. Именно бойцам С-Force предстоит отстоять колыбель человечества в смертельной битве с зараженными сородичами на протяжении длинных 13 миссий.

тожить материнский организм насекомых-паразитов (опять-таки не самая свежая идея по нынешним временам). Действие происходит как на открытых пространствах, так и внутри различных помещений, в основном промышленного, военного или научного назначения.

Надо сказать, что фирма-разработчик не новичок на рынке игр. GSC Game World известен как

Все-таки суровые мужики служат у нас в подразделении: вдвоем в какой-то дикий лес...



автор знаменитых «Казаков». Codename: Outbreak создан на базе собственной разработки украинских программистов — движка Vital Engine ZL, который одинаково хорошо моделирует как закрытые, так и открытые пространства. Среди достоинств этого движка являются разнообразные положительные качества, но желающих

Да, приятно
чувствовать себя
настоящим
партизаном.

**Если расстрелять лампочку, освещающую
коридор, она не только разлетится
красивыми осколками, но и перестанет
светить, отчего станет заметно темнее.**

можно отослать в Интернет на сайт www.nephilims.com, а мы продолжим наши игры.

Итак, перед началом каждой миссии нам рассказывают коротенько (минут на сорок) историю очередной неприятности, которую при-



списка. Каждый спецназовец имеет индивидуальный набор характеристик, изменяющихся в лучшую сторону в связи с успешным прохождением миссий. Кроме того, за особые заслуги можно и орден заработать, что отображается в со-

иниче — освещают), мины (детонируют при пересечении лазерного луча), гранаты, ракетная установка. В последней миссии к винтовке можно (и нужно) навесить небольшую ядерную бомбочку, которая сильно снижает возможности по остальному



дется устранять нашими руками. В основном любая вводная часть заканчивается фразой: «А потом объект был захвачен зараженными людьми», и ставится боевая задача — спасти оставшихся, уничтожить остальных, предотвратить техногенную катастрофу и так далее. На задание можно выбрать двух человек из скромного предложенного

Цель — это тот, кто маячит
по ту сторону ствола.



ответствующей панели. Поэтому к выбору того, за кого вы играете, и напарника следует подходить осмыслительно — идеальным решением, видимо, будет пройти одной командой всю игру навылет, совершенствуясь по ходу дела.

В качестве оружия предлагается несколько видов универсальных или штурмовых винтовок, которые становятся доступными по мере прохождения миссий. Каждая винтовка может работать в нескольких режимах, которые переключаются традиционными кнопками-цифрами. К нашим услугам режим автоматической стрельбы (точность его невысока), стрельба дробью (на малых расстояниях покрывает большую зону поражения), снайперский режим (как приятно снимать часовых на большом расстоянии), лазер, осветительно-зажигательные гранаты (при попадании в человека сжигают,

вооружению, — максимальный вес-то весьма ограничен, это вам не Doom. Кроме того, имеется медицинский комплект, прибор ночного видения (для ночных миссий), различные стимулирующие средства.

В качестве брони можно использовать два варианта защитных костюмов — «Барьер» и «Серафим» (последний доступен только с середины игры). Оба костюма существуют в трех различных модификациях (городской, лесной и пустынный), которые отличаются не только внешним видом, но и опять-таки своими характеристиками.

Прибор ночного видения упомянут не случайно. Дело в том, что миссии могут выполняться как днем, так и ночью. При этом выбор времени суток определяется самим игроком перед началом миссии. Смена дня и ночи приводит не просто к изменению условий освещенности: дневной и ночной режимы

**Несмотря
на то что сражаться
в основном предстоит
с представителями рода
человеческого, инопланетяне
встречаются и в первозданном виде. Иногда они
просто бродят по территории, иногда караулят за углом.**

патрулирования местности различаются, ночью включаются прожектора, а использование прибора ночного видения является непременным условием успешного выполнения задания. Даже вступительные ролики к миссиям пририсованы отдельно для дня и ночи.

Упомянутые патрульные ведут себя достаточно логично. Во-первых, в движении поддерживается режим виртуального зрения и виртуального слуха как для игрока с напарником, так и для его противников. Персонаж видит (и соответственно реагирует) только ту часть карты, на которую в текущий момент падает его взор. Зона слуха также ограничена определенным радиусом. При обнаружении врага патруль прежде всего пытается поднять тревогу (вместе и сражаться веселее будет), а уж потом начинает яростно отстреливаться. Не вовремя поднятая тревога может привести к тому, что на помощь супостату придут силы, во много раз превосходящие достаточно



Враги. А как на своих похожи...

лову часовому, но и подслушать разговоры патрулей, — это тоже немаловажная информация. Из разговоров можно узнать и полезные сведения, помогающие устранить угрозу с минимальными потерями.



скромную огневую мощь двух героев. Так, уже во второй миссии из кустов может неожиданно выехать танк, против брони которого средств просто не существует. Так что скрытность и бесшумность — залог успешного завершения практически любой миссии. Этому способствует и режим увеличения, встроенный в любую винтовку. Приблизив к себе картинку правой кнопкой мышки, можно не только произвести прицельный снайперский выстрел в го-

Несмотря на то что сражаться в основном предстоит с представителями рода человеческого, инопланетяне встречаются и в первозданном виде. Иногда они просто бродят по территории, иногда караулят за углом. Но больше всего их прячется в яйцах-куколках (здравствуйте, «Чужие»!), которые лучше всего сразу расстреливать из автомата с безопасного расстояния.

Трупы, остающиеся от убитых врагов (и в худшем случае от на-



помнить о том, что враг тоже может пролезть туда же, куда и мы с напарником, и не подставлять спину завра. А уж если злодей попался нам на пути, да еще стоит к нам спиной — «просто ты не дай ему уйти», и всех делов...

Для облегчения процесса мы оснащены также картой, на которой, помимо рельефа местности, отображается ориентировочный маршрут следования, враги, местоположение которых известно, а также ключевые точки миссии. Карту можно смотреть как в полноэкранном режиме, так и вывести на боковой дисплей в левом верхнем углу (как альтернативу там можно наблюдать вид из глаз напарника).

В общем, игра получилась приятной на ощупь и возбуждающей на слух. Ну и что, что насекомых-монстров разного размера и калибра уже придумывали неоднократно? Ну и что, что X-Com уже давно загнал всех сектоидов дальше, чем за Можай, — за Марс? Какое это имеет значение, когда «мы с Тамарой ходим парой — бык и снайпер мы с Тамарой»? Дойдем же до победного! **MC**



ИТОГО

Качественный FPS с симпатичным и целостным сюжетом (хоть его основа и затерта до дыр). Качественно реализованный AI как врагов, так и напарника, позволит сосредоточиться собственно на боевой задаче. Спасем мир в очередной раз!



VIETNAM 2: SPECIAL ASSIGNMENT

Надежда Величай
aka Pekveninos

Санитар-одинокча в лесах Вьетнамщины



|| аснорм

Vietnam 2: Special Assignment

Жанр: action
Разработчик: Single Cell Software
Издатель: ValuSoft

URL www.valu-soft.com

Системные требования:

Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель,
16 Мбайт

Знаете, уважаемые, как я не люблю шутеры? Могу поспорить, что нет. Открою вам маленький секрет: я их уже практически ненавижу. А все почему? Да потому, что разработчики, словно сговорившись между собой, штампуют их целыми пачками, отравляя мою и без того не шибко радостную жизнь. Ну и ладно, ну и пусть им будет стыдно, а всем плохо — в гнев я страшна и непредсказуема. Вот сейчас возьму автомат и всех-всех **врагов перестреляю**, а потом как опишу этот процесс, и настанет мне счастье. Итак, Вьетнам от ValuSoft, часть вторая, специальное задание.

Стоит только начать...

Ну, как нам давно известно, в играшках все задания специальные, но все же... Чем же нас на сей раз порадуют? Итак, война во Вьетнаме, идет 1969 год, разумеется, и некий сержант Флэк Джонсон, чудом выживший в одной из заварушек, коими полны армейские будни наемника в горячих точках планеты, вдруг, что называется, съехал с катушек и отказался возвращаться на базу. Что ж, и не такое бывало во Вьетнаме. Вой-

на — дело страшное, и менее стойкие оловянные солдатики вдруг выходили из-под контроля и начинали вести себя неадекватно. Но тут дело приняло совсем нежелательный оборот. Оставшись в джунглях со своим отрядом, Флэк долго не подавал никаких признаков жизни, но в одну не то чтобы очень прекрасную ночь в радиозфире прозвучало достаточно странное послание. «Сегодня начинается настоящая война. Моя война...» — этими словами

начал вещать голос, идентифицированный как принадлежащий сержанту Флэку Джонсону. Он заявил, что собирает свою армию и никуда из Вьетнама уходить не собирается, а если вооруженные силы Соединенных Штатов попытаются ему помешать, что ж... Боже, храни эти вооруженные силы и все их командование. Итак, вам, самоубийце-одиночке, санитару джунглей, сержанту Вайлду поручается почетная миссия — выселить и обезвредить выпешедшего из

повиновения военнослужащего, проникнув в лагерь бунтарей, и между делом положить всю его новообразованную армию. Такое вот радостное вступление к игре, снабженное всевозможными звуковыми спецэффектами, как то: звуки стрельбы, «белый шум», радиопереговоры, идущие фоном, и прочие

го лишнего, отвлекающего перед глазами не маячит, и в то же время имеющиеся значки достаточно информативны. Всего-то внизу экрана расположено три значка — уровень здоровья в цифровых величинах (100 — максимальное), уровень защиты и справа — количество патронов в магазине и боеприпасов вооб-

С графикой нам классически

не повезло. Не то чтобы

она ужасна, нет. Но, бог мой,

как все ненатурально.

шорохи и скрипы. После того как вас ввели в курс дела, для пущей красивости идет небольшой видеоролик: джунгли, дождь, луна, летящий вертолет и что-то наподобие древнего дворца с башнями (какой же Вьетнам без дворца в джунглях?), в районе которого, видимо,

еще. Когда повреждения достигают критического уровня, показатели защиты и здоровья изменяют свой цвет на красный. Так что все понятно даже человеку, никогда не сталкивавшемуся с шутерами, хотя мне как-то не сильно верится, что такие есть в этом подлунном мире.



Тучки небесные, вечные странницы, степью лазурною, цепью жемчужною мчитесь вы, словно как я же изгнанники, с милого севера в сторону южную... Ну и дурь мне в голову лезет перед смертью-то.

попаданий — и вы труп. А последний называется «никогда не вернется домой». В общем-то этим все и сказано, не так ли? Все, да не все. На самом деле на этом уровне сложности враги не такие уж и меткие, да и глупые они. Во-первых, их мес-



и расположились ничего не подозревающие противники. Ну и как заключительный аккорд — человек, разглядывающий окрестности через оптический прицел. Война как-никак — не игрушки какие-нибудь. Если честно, то мультик так себе, ничего выдающегося и впечатляющего, но луна красивая, хоть и видно, что нарисованная, а человек с ружьем так и вовсе оставляет желать лучшего по качеству прорисовки.

А там дело пойдет

Как только вступительный ролик заканчивается, вы попадаете в основное меню. В принципе можно, конечно, взглянуть в опции и перенастроить их по своему усмотрению, но лично мне кажется, что и по умолчанию горячие кнопки вполне удобоваримы. Тем более что их немного. В целом интерфейс, надо признать, весьма приличный. По крайней мере, ниче-

В общем, разобравшись с настройками, выбираете уровень сложности, приемлемый для вас (а вдруг вы принадлежите к немногочисленному племени самоубийц, признающих только уровни из разряда импоссибл), и вперед с песнями или без, это уж как вам удобнее.

Кстати, в игре присутствует четыре степени сложности. «Новичок» — желтый юнец, которого никто не принимает всерьез, даже враги. Противник не отличается особой меткостью, да и ранения в случае попадания не столь серьезны. «Ветеран» — обстрелянный солдат, пробывший во Вьетнаме

уже несколько месяцев. Враги более опытные, да и раны, наносимые ими, опаснее. Третий уровень — «опытный боец», которого нельзя сбрасывать со счетов. Противник отличается повышенной меткостью, стреляя на поражение, пара-тройка прямых

тонахождение они сами и выдают шумными разговорами на своем местном языке, которого я, увы, не понимаю. Во-вторых, они практически не прячутся, хотя есть где. Ящиков всяких, выступов, ниш и столбов в каждом зале предостаточно. Хотя, чего я собственно хочу от тупого компьютера? Отстреливаются и ладно. Хоть попадают изредка и догадываются гранатой кинуть,

Мрачно у вас тут, интерьерчик сероват. Необходимо свежее пятно. Знаете, красное на сером очень эффектно смотрится. Не верите? Сейчас убедитесь. Пожалуйста, постойте немного спокойно...



Все, как во всех шутерах с момента их возникновения как жанра. Проникновение на базу, бесконечное путешествие по коридорам и подземельям, сбор валяющихся тут и там боеприпасов, аптек, бронжилетов, оружия.

дабы процесс игры слишком скучным не казался.

А начинается он на берегу реки, куда вас доставили вертолетом. На другой стороне находится та самая крепость, куда вам надлежит проникнуть, дабы выполнить свое специальное задание. Выход один — плыть, благо в прямой досягаемости не наблюдается никаких врагов и переправиться не составит никакого труда. А дальше... дальше все, как во всех шутерах с момента их возникновения как жанра. Проникновение на базу, бесконечное путешествие по нескончаемым коридорам и подземельям, сбор валяющихся тут и там боеприпасов, аптечек, бронежилетов, оружия, оставшегося после убитых врагов, и почти непрерывающаяся стрельба по живым мишеням. Кстати, противники имеют одно весьма странное свойство — они попросту испаряются. Да-да, подстрелили вы парочку парней типично вьетнамской наружности,



Эх, и любят же эти вьетконговцы всевозможные тоннели. Конечно, им хорошо, ростиком они — от пола не видать. А мне каково? Во мне ж два метра с гаком — десантник, блин.

мейский арсенал, реально существующее оружие и никаких новомодных наворотов. Реализм — вещь полезная и всячески приветствуемая широкой геймерской общественностью. Если говорить о сборе трофейных пушек, то тут

ценный. С ним у меня как раз все в порядке, чего не скажешь о зрении. И вот его-то, точнее, его жалкие остатки, мне совсем не улыбается гробить, глядячи на эти текстуры. Да, деревья в игре на самом деле ненатуральные, настолько ненатуральные, что даже на скриншотах это видно невооруженным глазом. А уж всем давно известно, что на скрипах игрушка всегда выглядит лучше, чем в процессе действия. И противники не балуют особой детализованностью и красотой графики, и небо неестественное, и облака из ваты. Вот! Всем досталось. Надо бы и что-нибудь хорошее сказать.

А ведь есть, что сказать, на самом деле есть. Звуки меня искренне порадовали — начиная со вступительного ролика и заканчивая самим процессом игры. Ах, как мне погрели душу разговоры моего сержанта с самим собой. Вот сразу так и представляешь: человек привык быть один, волк-оди-



подбежали за оружием, а трупы-то-то, как будто их и не было. И только брызги крови на стенах и полу убеждают вас в обратном да очередной автомат. И так на протяжении всех двенадцати уровней, которые сподобились сваять для вас ребята из Single Cell Software.

Что касается оружия, то во Vietnam 2 его не много, но и не мало — восемь различных видов. В их число входят АК47, М16, М60, ручные гранаты, подствольный гранатомет и так далее. Нормальный ар-



Ааа! Американские не сдаются! Врешь! Не возьмешь! Эх, тельняшки нет, поврал бы на груди. Только бы патронов хватило, я ж кусаться не умею!



Ерш камадан! Кто включил туман?! Ни зги же не видно! Ой! А это что? Ну надо же! Кровь в воздухе зависла. Мда, вот, значит, о каком тумане говорят: хоть ножом режь.

вас удобно и ненавязчиво оповещают о том, что же такое вы подобрали (честно говоря, визуальное оружие не всегда идентифицируется достаточно четко, особенно если все происходит на бегу) и сколько патронов имеется в магазине. В левом верхнем углу экрана в момент приватизации возникает исчерпывающая пояснительная надпись, не оставляющая насчет новоприобретения никаких сомнений. Удобно? Вполне. Да, когда вам что-то удастся подобрать, раздастся характерный щелчок, визуальное это отражается кроме надписи еще и секундной голубой вспышкой. Хотя последняя только мешает, как мне кажется. Но у создателей игры, видимо, имеется на этот счет свое мнение, радикально расходящееся с моим.

Пальмы пластмассовые, вода стеклянная

Если с остальным все обстоит плохо, то с графикой нам классически не повезло. Не то чтобы она ужасна, нет. Но, бог мой, как все ненатурально. И не надо говорить, что это у меня вкус такой извра-

ночка в тылу врага. Страшно? Конечно, страшно, да еще и словом перекинуться не с кем. Вот и выработалась такая привычка — бормотать себе под нос слова одобрения в опасные моменты жизни. И уже отношение к своему персонажу другое, роднее он, что ли, живее. Да и все остальное не подкачало. Выстрелы натуральные, звук шагов, плеск воды, потрескивание огня, разговоры противников. К этому у меня никаких нареканий нет — сработано на пять баллов. **ME**



ИТОГО

Если вы настолько любите игры в жанре action, что готовы играть во что угодно, лишь бы это был шутер, то смею вас заверить: вы получите массу удовольствия от Vietnam 2: Special Assignment. Но если вы достаточно разборчивы, то эта ничем особенным не выдающаяся игра вас не сильно впечатлит, хотя поиграть в нее, конечно, можно, но не долго.

радио для взрослых

▶ 105.2 fm ◀

В М О С К В Е

радиус?





Петр Давыдов

THE STING!

Профессия — вор



аснопрм

The Sting!

Жанр: воровская стратегия
Разработчик: NEO Software
Издатель: JoWood Productions



www.clou2.com

Системные требования:

Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Видео: 3D-ускоритель

Что делать в незнакомом городе человеку, только что вышедшему из тюрьмы? Разумеется, заняться любимым делом — это первое, что приходит в голову. Для Мэтта Такера такое занятие — содействие богатым людям в избавлении их от лишнего имущества, или, попросту говоря, воровство. Этим Мэтт начал заниматься еще в глубокой юности, когда ему удалось даже **обокрасть** собственный дом. С тех пор и пошло-поехало...

Годы тюрьмы нашего героя не исправили. Едва успев выйти, он вновь полон решимости пуститься во все тяжкие по присвоению чужих материальных ценностей. Для чего, однако, решительно необходимо восстановить сперва былые навыки, порядком поблекшие за время прозябания за решеткой. Так что для начала — дерзкое ограбление бензоколонки.

Если вы думаете, что все так просто, — глубоко заблуждаетесь. Без предварительной подготовки работают лишь камикадзе, которым не терпится вновь попасть в тюрьму. Наш Мэтт не из таких... «I have a plan», — мечтательно бурчит он

себе под нос, после чего отправляется этот план разрабатывать.

Для начала приходим на место будущего преступления и оглядываемся по сторонам, не забыв заодно заглянуть в окошко бензоколонки — надо же знать, в какой обстановке придется работать! После можно возвращаться в свою комнату, весьма напоминающую жилище Родиона Романовича, где на столе уже ждут бумага и ручка для составления самого детального сногшибательного плана. К чему и приступим.

Все расписывается буквально по секундам. Вот мы вышли из машины и направились к той самой бензоколонке. От нее отходит полицейский, который, естественно,

нас не видит, но вполне может услышать, если мы сразу начнем отжимать дверь заранее приготовленной фомкой. Поэтому немного обождем и только уж затем начнем взлом. Стоит, кстати, обратить внимание и на то, что каждые две минуты фараон приближается к двери и проверяет ее, так что лезть будем через окно.

К нему и подходим, аккуратно снимая с петель. Еще пара секунд, и мы внутри. Не теряя зря времени, пробираемся к кассе и, вскрыв ее, выгребаем наличные. Убедившись в отсутствии полицейского поблизости, уходим, не забыв на обратном пути подняться в расположенный неподалеку сортир, чтобы спереть

туалетную бумагу. Какая-никакая, а тоже ценность...

Все, план готов! Нам кажется, что он идеален. Так ли это? Проверить можно только пойдя на дело. В процессе ограбления вы уже не можете ничего предпринять, наблюдая лишь, как Такер действует согласно заранее продуманной схеме. Если она была хороша — все пройдет как по маслу. В противном случае... О последствиях вы можете догадаться.

Сбыть краденное можно сразу в нескольких местах. Где-то дадут больше за одно, где-то за другое... Как бы там ни было, полной стоимости вы никогда не получите — в лучшем случае процентов семьдесят. Что, впрочем, неудивительно.

Прокутить бесчестно заработанные деньги, увы, не получится. Однако на них можно покупать новые

и тот же сейф шумной электродрелью не вскроешь, если за соседней стеной каждую минуту проходит охранник. При этом без должных навыков обращения с соответствующими инструментами они не более чем бесполезные игрушки в ваших руках.

В процессе ограбления вы уже не можете ничего предпринять, наблюдая лишь, как Такер действует согласно заранее продуманной схеме.

Именно по этой причине на дело всегда можно взять с собой напарников. Как говорится, одна пара рук — хорошо, а четыре — и вовсе замечательно. Стоит помнить, что в зависимости от своих навыков напарники хотят участвовать и в дележе награбленного и отхапать себе недюжинный кус. Поэтому не удивляйтесь, если какой-нибудь матерый медвежатник, с которым вам довелось познакомиться на днях в любимом баре, вдруг захочет все 60% выручки. Это много, но кто еще спра-



Министерство света охраняется не на шутку. Именно там-то и сидят главные злодеи, похитившие любимую девушку Мэтта Такера. Понятное дело, просто так им это с рук не сойдет!

ные секунды. Квалификацию не пропьешь! А ее наш герой восстанавливает с буквально-таки феноменальной скоростью. Правило одно — чем больше взламываешь, тем больше опыта накопишь.

Единственная головная боль — это полиция, которая имеет обыкновение расследовать все ограбления и скрупулезно собирать оставленные



машины и отменное воровское оборудование. Если в начале своего темного пути Мэтту вполне хватает банальной фомки и дрели, очень вскоре потребуется и нечто посolidнее, к примеру инструменты для отключения сигнализации или специальные приспособления для быстрого взлома массивных сейфов.

Без должной экипировки идти на дело бессмысленно: сигнализацию топориком не вырубишь, равно как

вится со сложным сейфовым замком за то время, пока вездесущие охранники в очередной раз не вломятся в охраняемую ими комнату?

С каждым новым успешным ограблением навыки Мэтта улучшаются. Если в самом начале на вскрытие элементарного замка может потребоваться несколько минут, то в дальнейшем куда более сложные конструкции удастся взламывать буквально за считан-

улики. После десятка удачных дел из скромного жителя бедного района вы ненадолго можете превратиться в основного подозреваемого. Что, как понимаете, весьма чревато — за вами могут начать следить.

Именно тут-то и пригодятся шикарные автомобили, которые помогут уйти от преследования

Прокутить бесчестно заработанные деньги, увы, не получится. Однако на них можно покупать новые машины и отменное воровское оборудование.



Лучший друг медвежатника — это слон, которого меркантильный скупщик краденного содержит в немыслимо жестких условиях — прямо на улице перед дверьми магазина.

фараонов. Машину потом, чтобы не привлекать особого внимания, придется бросить. Но это не страшно, благо навар от удачно провернутого дельца может оказаться таким, что вполне хватит и на несколько дорогих авто.

Так и живем. Планируем и обворовываем, обворовываем и планируем новое дело. Недостатка мест, где можно поорудовать, явно не наблюдается. Здесь вам и банки, и музеи,



и секретные лаборатории, даже одно министерство... Всего же Мэтту придется обчистить 18 разнообразных учреждений, познакомившись заодно с интересными людьми и даже найдя свою любовь.

И все бы хорошо, если бы не одно НО. The Sting! (или в немецкой версии Der Clou 2) является ни чем

Да, и такое бывает... Взломаете сейф, а там всего пара монет. Спасибо, что хоть что-то. Зачастую нет и этого.

решили добавить комичности, совершенно портят всю атмосферу. Если в The Clue! действие разворачивалось в Лондоне пятидесятых годов и все буквально подчеркивало всамделишность происходящего, то в The Sting! лубочность прет буквально изо всех щелей: разработчики чуть ли не нарочно убеждают нас, что все происходящее на экране выдумка, а воровать вообще-то нехорошо.

Только этим и можно объяснить существенно урезанные тактические возможности, которые были у The Clue!. Если раньше запланировать то или иное ограбление можно было самым различным образом, то теперь остается лишь найти один-единственный вариант. Нельзя даже вырубить охранника ударом резиновой дубинки или усыпить с помощью хлороформа. Но, черт побери, почему же раньше столь идиотских ограничений не было и в помине?!

Или, к примеру, как объяснить, что срабатывание сигнализации неминуемо ведет теперь к провалу

В The Sting! его нет вовсе, сохранилась лишь примитивная сюжетная линия в виде плохо отрисованных комиксов, которыми перебиваются отдельные отрезки игры. Как ни странно, но по прохождении создается впечатление, что разработчики не только не добавляли новых фишек, но, наоборот, только и делали, что убрали старые. Даже воровской экипировки стало теперь не больше, а меньше, нежели в первой части. Что, надо сказать, и вовсе уже ни в какие ворота не лезет. Почему-то отсутствует даже столь необходимая рация, по которой напарники могли синхронизировать свои действия.

И все же... Если вы не играли в The Clue!, вряд ли все вышеперечисленное так уж бросится вам в глаза. Главное ведь идея! Те же воровские игрушки типа Thief — это хорошо. Но вся прелесть The Sting! в том, что нужно не просто ходить и воровать, от играющего требуется создание по-настоящему гениального плана, разработка ко-



иним, как ремейком классической игрушки 1994 года под названием The Clue!. И я с превеликим сожалением вынужден констатировать, что на роль достойного продолжения The Sting! явно не тянет. Прежде всего в глаза бросается более чем посредственная графика. Оно, конечно, приятно, что все вокруг такое трехмерное, однако кубические головы жителей не навевают ничего, кроме тоски. К тому же идиотские персонажи, которым за чем-то



всего дела? Как сейчас помню, раньше оставалось еще некоторое время до прибытия полиции. И при наличии хорошей машины вполне можно было успеть смотаться. Но если уж повяжут — не миновать тюрьмы. В The Sting! же, что и во все необъяснимо, наш герой даже после полнейшего провала оказывается почему-то не за решеткой, а в своем гостиничном номере (с непропорционально выросшим уровнем интереса к нему полицейских).

Куда подевались элементарные навыки управления автомобилем? Раньше на дело специально стоило взять хорошего водителя, чтобы в случае чего он помог выбраться из заварушки. Теперь же дело ограничивается одними машинами. Но почему?

Самое интересное, что и The Clue! и The Sting! делала одна и та же компания — NEO Software. Тогда, семь лет назад, ей удалось сотворить настоящий безупречный шедевр. В игре было все, легкое огорчение навевал лишь несколько недодуманный квестовый элемент, который мог бы быть куда богаче.

торого приносит ни с чем не сравнимую радость. Поверьте, когда вам удастся наконец-то справиться с хитросплетением сигнализации, отключать которую приходится чуть ли не вчетвером, — это настоящая победа. Особенно, если всю вашу шайку не только не увидят, но и не услышат спящие взад и вперед охранники. Наблюдая за тем, как с таким трудом разработанный план действительно начинает работать, вы почувствуете себя злым гением. **МБ**



Вот они, денюжки-то! Видите, сколько мешков в углу банковского депохранилища?.. А ведь еще слитки... Жаль, все не утащить — сил не хватит. А грузить краденое в машину и возвращаться за новой порцией добычи почему-то нельзя.



ИТОГО

Если вы не питаете особого антагонизма к устаревшей графике, то обязательно найдите и скачайте на Abandonware Ring'e гениальную игрушку The Clue!. Это одна из лучших вещей всех времен и народов. В противном случае играйте в The Sting! — относительно неплохой ремейк, в котором нам впервые за последние семь лет предлагается сначала спланировать ограбление, а затем и дерзко его осуществить.



Trainy

ZOO TYCOON

Хочу в зоопарк

Помнится, несколько лет назад мой малолетний племянник в первый раз посетил в обществе родителей Московский зоопарк. Я бы не стала делиться с почтенной публикой этим интимным моментом нашей семейной истории, если бы не один нюанс. Из всего увиденного в зоопарке ребенку запомнился лишь **экскаватор**. Не слон, не жираф, не белый медведь, не столь почитаемая отдельными эстетамы уточка, а железная ржавая штукovina с ковшом, которую совершенно бесплатно можно узреть практически в каждом московском дворе при раскопках очередной канализационной трубы.

И тут бы мне произнести пафосный обличительный монолог на тему: «Вот оно, дитя цивилизации!», ан нет. Ибо многократно рекламированная «чистая душа ребенка» и на этот раз не ударила лицом в грязь.

Не люблю я зоопарки...

Бесмысленное переплетение дорожек, непрерывная вонь, изрядное скопление микроскопических вольерчиков, чумазая мартышка,

визгливо тянущая ладошку к очередному леденцу, волк, в глазах которого явственно читается: «Изыди!», и много-много жары и грязи. Кррррасота!.. Одна отрада — томного жирафа булочкой покормить. Но и этого лишают гневные зрители.

Однако с сегодняшнего дня у нас есть надежда. Одна на всех — мы за ценой не постоим (© телевизор). Надежда на то, что в один прекрасный безоблачный день на свет из очередного замшелого геймера вылупится прекрасный, гуманистически

ориентированный директор зоопарка или хотя бы передвижного зверинца. А все почему? Да потому, что любимая нашим народом мегакорпорация Microsoft дала немного денег каким-то Blue Fang, которые подумали-подумали, да и сделали нам Это. Это — правильная игра для правильных директоров зоопарков. И не просто зоопарков, а Зоопарков Нашей Мечты. И теперь у каждого есть зримый шанс взрастить в себе что-нибудь полезное обществу. Хорошее дело тайкун. Он воспитывает в нас доселе непознанное.



Паспорт

Zoo Tycoon

Жанр: Economic sim
Разработчик: Blue Fang Games
Издатель: Microsoft

URL: www.microsoft.com

Системные требования:

Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
Видео: 3D-ускоритель



С чего начинается зоопарк?

Вовсе не с картинки в твоём букваре. А с того же, с чего начинается и любое другое общественное заведение — со входа. Не слишком замысловатые воротца, в недрах

Так я и знала — не надо было пользоваться зумом. Не зря говорят, что близкое знакомство сильно меняет мнение о человеке. И о шимпанзе...

Часы утекают за минутами куда-то в направлении, указанном стрелкой, а я судорожно пытаюсь спасти зоопарк от разорения. Мои животные хотят есть, посетители загадили площадь и фонтан, а работники регулярно совершают осмотр достопримечательностей вместо несения трудовой вахты. Оказалось, что для построения самого-пресамого на свете зоопарка недостаточно очень любить животных. Надо еще регулярно думать головой, причем много и тяжело.

Что ж, приступим...

А поводов для размышления действительно не мало. Для того, чтобы детище было материально благополучным, а вы получали от процесса заслуженное моральное удовлетворение, вам придется неусыпным оком

Кто сказал «мяу»?

Сколько бы вы ни заглядывали в рот посетителям в надежде, что они оставят в зоопарке не только первую, но и последнюю трудовую копейку, все-таки вашей главной задачей является забота о животных. Ведь это именно их

Кого я искренне ненавижу, так это посетителей. Они не столь вызывающе капризны, как ваши питомцы, но отличаются нелюбовью к своему поведению.

глубоко личная жизнь подвергается постоянному наблюдению и маниакальному фотографированию. Это они, когда весь персонал видит очередной сон про динозавров, пытаются размножиться в неволе, раз за разом терпя поражение.

Это их лишили возможности побороться за выживание в естественных условиях. И за это они оплатят вам таким количеством требований, пожеланий, тонких намеков и активного сопротивления, что ультиматум очередных



которых прячется касса, и метров пять дорожки в никуда. Вот и первый посетитель! Заплатил дефолтовые \$45, прошагал по узкому, не известному от кого в наследство оставшемуся бетону, повертел головой и отправился бороздить непаханую территорию: вдруг най-

Оказалось, что для построения самого-

пресамого на свете зоопарка недостаточно очень любить животных. Надо еще регулярно думать головой, причем много и тяжело.

дется чего, не уходить же восвояси... И правильно сделал. Сейчас мы ему возведем что-нибудь этакое!.. Благо простор для творческого возведения в особо крупных размерах у нас есть, так как фонды поначалу просто забиты до отказа. Опаньки! Каруселька!.. Посетитель послушно ныряет в шатер и пять минут катается на слонике, после чего задумчиво заявляет, что, по его мнению, в зоопарке недостаточно животных. Капризный какой!..

Вот опять же. Жираф и черепаха — это разве пара?

следить за тем, довольны ли жизнью ваши питомцы и те, кто пришел на них поглазеть. Это, и ничто иное, станет предметом ваших забот на все время игры. Благо и те и другие постоянно хотят странного, частенько противоречивого, тем самым необыкновенно разнообразя вашу и без того нескучную жизнь.

террористов при захвате самолета покажется вам детским нытьем.

Одним содержимое вольера представляется недостаточно близким к родным просторам саванны или Антарктиды. И эти, с позволения сказать, животные истерзают вас и ваш золотой запас нескончаемыми претензиями к качественному и количественному составу поч-



вы (вы когда-нибудь выкладывали художественную мозаику из участков гравия, песка, травы и гранита под тяжелым немигающим взглядом медведя гризли?) и к наличию на участке определенной растительности. Другие день за днем напоминают о том, что неплохо бы было подселить к ним кого-нибудь из приятных в общении тварей, дабы коротать вечера за неторопливой беседой. И кто мог догадаться, что жирафу в качестве собеседницы вполне подойдет черепаха?! Третьи захотят присутствия следов цивилизации в загоне в виде стойла, черверты — еще чего-нибудь. Не то что бы список требований был бесконечен, но на ваш век хватит. Добавьте к этому то, что животные разнополюе и ведут себя соответственно. В хороших условиях пара невыносимых мартишек может порадовать вас столь же противным отпрыском, а однополюе гориллы — если не подрасть на глазах у изумленной публики, то выражать свое



Странный крокодил... Спешит за шустро убегающей толпой, когда вот они, двое перепуганных, сидят мирно на скамеечке. Ешь не хочу...

ли в ней стучатся о кость. Стучится там откровенно немного. Посетитель не эстетствует. Посетитель хочет есть, пить, сидеть на скамеечке под фонтаном и наблюдать умильные морды животных. Поэтому самый лучший зоопарк с миллионом представителей флоры и фауны будет подвергнут немилосердной

то очень скоро ваши животные начнут жаловаться на излишнюю многолюдность. И это конец. Потому что посетителей не прогонишь. И даже максимальная входная плата их не останавливает при высоком рейтинге зоопарка. Если огромная карусель со слонем не приносит доход, постройте рядом загончик для ежейков — обязательно поможет. Наймите пару гидов и поставьте рядом с клетками таблички с описанием животных, и люди к вам потянутся. Не стройте для буйвола загончик с низенькой деревянной оградкой, а для юрких шимпанзе открытый вольер — убегут. Убегут и будут грустить. «Шимпанзе Чонго-Чонго (я долго буду помнить это имя!) не нравятся деревья в вольере, кусты в вольере, камни в вольере, фонтан, карусель со слонем, статуя бегемота и посетители». В общем, вы должны стать им всем родной матерью.

Занятие сложное, но приятное. Впрочем, разработчики расстарались, чтобы облегчить вашу жизнь.



крайнее недовольство подобным соседством. В общем, все недалеко от жизненных реалий. Обезьянка может сбежать из открытого вольера, а слон — сломать деревянную решетку. И если совершенно случайно пустить пингвина попасть на бескрайних просторах вольера с тиграми, то пингвин будет съеден. Стремительно и беспощадно. Такие дела...

По большей части процесс управления зоопарком реалистичен и, следовательно, поддается логическому осмыслению.

Не стреляйте в пианиста...

Вот кого я искренне ненавижу, так это посетителей. Они не столь вызывающе капризны, как ваши питомцы, но отличаются нелогичностью в своем поведении. «Ах, вон тот аллигатор выглядит крайне злым!» — восклицает экзальтированная дамочка, и рейтинг вашего зоопарка падает на один пункт. Конечно, злым. Где она видела добрых аллигаторов?!

Заглянув под толстую черепную коробку любого, кто решил провести воскресный день в вашем заведении, можно выяснить, какие мыс-

литике за отсутствие банальной будки с ход-догами или туалета. Нет в людях романтики!

В ваших интересах расположить все необходимые для полноценного отдыха заведения поблизости друг от друга так, чтобы путь к самым интересным вольерам лежал мимо них. Иначе тупоголовые посетители просто не дойдут до мест, где раздают еду и прочие удовольствия. После чего будут с кислыми лицами сообщать, что голод не тетка.

И как оно?..

Вот не сойти мне с этого места — играть интересно! Причем играть долго и со вкусом, ломая голову над тем, как повысить безнадежно упавший рейтинг зоопарка и где взять денег на прокорм оравы животных. А все потому, что по большей части процесс управления зоопарком реалистичен и, следовательно, поддается логическому осмыслению. Если вы, не подумав, расположили вольеры слишком близко к пешеходным дорожкам,

Вы можете получить информацию практически о любом предмете или живом существе, имеющемся на экране. За исключением разве что фонарей и скамеек. Персонально меня крайне порадовала работа с несколькими меню одновременно. Вам покажут много-много графиков и диаграмм, наглядно демонстрирующих, в каком состоянии на





данный момент находится ваше детище. В игру встроен огромный справочник, который крайне полезен, особенно на первых порах, потому что хранит подробную информацию о всех доступных вам жи-

что немаловажно, разнообразные постройки, столь любимые слонами, обезьянами и антилопами.

Технически же это все делается крайне просто. Потому что настолько «интуитивно понятного» интерфейса я, кажется, еще не встречала. При всем обилии разнообразных возможностей вы никогда не запутаетесь, не будете тыкать мышью во все пункты меню в поисках необходимой информации и громко ругаться. Потому что все обнаружится с первого раза и именно там, где вы его решили поискать. Я вам обещаю.

Есть в игре и tutorial. Но никакой необходимости в нем я не вижу, потому что с интерфейсом любой разумный человек справится и сам, а основам зоопаркового менеджмента вас обучат при желании совершенно отдельно. Дело, видите ли, в том, что, кроме совершенно фристайлового построения зоопарка вашей мечты, вы можете с упоением отдаваться выполнению 10 мис-

теньшах. А стилистически все выдержано в нормах реализма: жирафы томные, гориллы буйные и страшные, а орангутанги убогие. И никакого заигрывания с публикой в виде излишней мультяшности.

Звуковое оформление немедленно переносит вас в детские книжки о следопытах, где по ночам благим матом орали шакалы и в траве все время кто-нибудь шуршал. Никакого толку от визга шимпанзе или трубного рева слона нет, но зато не скучно.

И последнее. Не знаю, было ли сие отдельной целью разработчиков, скорее всего, нет, но играть забавно. Видимо, свою лепту в это вносят широкие возможности для учинения безобразий на подведомственной территории. Чего стоит, например, один тот факт, что зеленого крокодила можно отправить погулять по дорожкам, чтобы понаблюдать, как посетители шумно катятся к выходу, забывая детей и роняя фотоаппараты.



вотных. Именно там вы можете узнать, где предпочитает жить ваш питомец, с кем он предпочитает жить и что при этом любит есть. Кроме бухгалтерии и библиотеки, ваш зоопарк оборудован собственной исследовательской лабораторией, которая за умеренную плату клепают в своих недрах новых редких животных, отсутствующие в дефолтовом наборе деревца и,

Судя по надписи, крокодил как раз остался без обеда. А вот бенгальских тигров ничто не удержало. К ним зрителя с едой можно не высылать.

сий, которые разработчики не только тщательно продумали, но и заботливо расположили по порядку от простых к сложным. И те, кто только что скорчил недовольную физиономию, должны немедленно извиниться три раза. Потому что миссии действительно сделаны на совесть, а разработчики достойны за это большой шоколадной медали.

Игра оборудована графикой, звуками и чувством юмора...

Графика вполне ожидаемая, тайкунская. Красотой не блещет, но далека от уродливой; в общем, приемлема. Вы можете немножко позумиться, если есть желание, но я бы не советовала. Потому что удаление от зоопарка на высоту птичьего полета делает его похожим на муравейник, а приближение к чему-нибудь с целью получше рассмотреть, говоря откровенно, несколько пугает. А главное, этот самый зумм совершенно не несет какой-либо функциональной нагрузки. Не нужен он вам. Все и так прекрасно видно. Иногда даже самка отличается от самца, а мужина от женщины. Я уж не говорю о детях и де-

В заключение хочется поблагодарить компанию Microsoft за то, что к играм она прикладывает руку только в качестве издателя. Деятельность уважаемого товарища Гейтса на этом поприще достойна всяческих похвал и практически не имеет нареканий. Даже страшно подумать, что могло получиться, если бы эти известные специалисты по несению головной боли в массы решили немножко поспособствовать Blue Fang Games в разработке проекта...



ИТОГО

Это не шедевр. Об этом не будут помнить историки, а диск вы не станете передавать внукам с соответствующими напутствиями. Но это хорошая игра. И в нее могут играть не только маниакальные поклонники тайкунов и гуманистически ориентированные барышни. В нее могут играть все: от моего племянника до его взрослого серьезного папы. Так что будь ты хоть негром преклонных годов, беги немедленно за диском. Оно того стоит.



Дмитрий Макунин

DIVIDED GROUND

Ни шагу назад — за нами Иерусалим!

Восточный конфликт, длившийся с 1948 по 1973 год, по сути своей состоял из множества то затухавших, то разгоравшихся вновь вооруженных столкновений. Сегодня вам предстоит сразиться в так называемой Войне за независимость, Шестидневной войне. **Полями сражений** послужат берега Средиземного моря и Суэцкого канала. Вы станете участником непрекращающейся борьбы на Святой земле.

Неприхотливый варгейм со столь патетическим названием равновероятно может вызвать как бурю эмоций, так и полнейшее равнодушие со стороны геймера. Ведь общая сюжетная линия здесь практически отсутствует, оставляя место лишь малосвязанным между собой сценариям, некоторое их количество представлено на суд зрителей. Режим кампании, конечно, предусмотрен, но миссии подобраны непоследовательно, порой просто нарушается хронология, что особенно печально, учитывая, что сюжет игры основан на вполне реальных событиях. Не-

много спасает ситуацию то, что на каждый из вышеуказанных сценариев есть своя предыстория. Эти информационные сноски поясняют, для чего и за кого мы воюем. В данной игре скрестили свои шпаги пять сторон: за господство в районе Суэцкого канала борются египтяне, израильтяне, сирийцы, иракцы и иорданцы.

Битвы, представленные в игре, порой кардинально отличаются друг от друга по всем категориям, начиная со сложности и заканчивая географией происходящего. Вы можете оказаться на берегу моря, отчаянно защищая какой-нибудь стратегически важный объект, можете рваться сквозь вражеские заслоны к ожа-

денному городу (или обратно — кому как повезет), наконец, можете устроить грамотную облаву на убегающий вражий отряд, напакостивший до этого у вас в тылу. Все это хорошо и радостно, но...

«Вот так начнешь изучать фамильные портреты и уверуешь в переселение душ!» — сказал как-то незабвенный Шерлок Холмс. Не могу с ним не согласиться, ибо увиденное мною зрелище напоминало что-то старое и до боли знакомое. Да здравствует внук «Panzer General»! Те же шестиугольники, та же система управления, отсутствие принципиально новых видов вооружения, а также некоторых старых, в свое время не лишние! Конечно,



аснопрм

Divided Ground

Жанр: варпейм
Разработчик: Talonsoft
Издатель: Talonsoft



www.talonsoft.com

Системные требования:

Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
Видео: 3D-ускоритель

все это с претензией на трехмерность, но бывшая прелесть утеряна безвозвратно. Я уж не говорю о том, что идея «Panzer General» была гораздо глобальнее, ведь про Вторую мировую войну, на которой была основана эта игра, знают даже те, кто считают, что победителями в ней стали американцы!

Очень симпатичные домики. Несмотря на то, что по замыслу создателей это Египет, место чем-то все же напоминает район старой Праги.



Да здравствует внук «Panzer General»! Те же шестиугольники, та же система управления, отсутствие новых видов вооружения, а также некоторых старых, в свое время не лишние.

А про конфликты тех же пресловутых протосов и зергов мы знаем значительно больше, нежели про стычки на Востоке.

Интерфейс игры тоже далек от совершенства. Панель управления войсками сильно напоминает рабочую панель управления Windows. Разработчикам явно было лень ло-

но особой статьей нужно рассматривать мощную артиллерию, присутствующую почти в каждой миссии кампании, а также в некоторых отдельных существующих сценариях. Порой замаскированные гаубицы и мортиры бывает настолько

стах, где их появление казалось мне особенно неуместным. Но так тоже интересно.

Пустынный пейзаж зачастую одиозен, лишь иногда его освежают небольшие участки земли, сильно напоминающие ряд грядок у ме-



мать себе голову и пытаться придумать что-то новенькое.

Наземная техника удручает, скудная авиация представлена парой-тройкой вертолетов. Как небольшое утешение можно рассматривать возможность нанесения бомбовых ударов (неважно, заметим, реализованных). Но совершен-

Вот она — защита моя и оборона. Эти 155-миллиметровые игрушки разнесут на куски кого угодно.

сложно отыскать даже тому, на чьей стороне они воюют, что для поиска и дальнейшего командования ими на панели управления отведена специальная клавиша, сперва отыскивающая окопавшихся союзников, а затем приводящая их в действие.

Дальность их действия почти не ограничена, что делает артиллерию незаменимым помощником. Жаль только, что задавать им цели приходится заранее: прицел становится известен противнику, и редко кто из врагов остается на месте, добровольно ожидая небесных даров. Зато в связи с этим у вас тоже появляется возможность избежать прореживания рядов.

Весьма оригинально реализован старый добрый Fog of War. При включении этой опции никакой черной пелены, так хорошо знакомой нам еще со времен Dune и Warcraft, не возникает. Вражьи войска просто исчезали из поля зрения, неожиданно возникая в тех ме-

ня на даче. (Самое смешное то, что эти грядки обладают магической способностью мешать сквозной стрельбе. Пули и снаряды через ячейки, занятые под эти садово-огородные участки, просто не пролетают, так что их можно рассматривать как вполне надежное прикрытие.) Но пок-

иньте пустыню, и к вашим услугам появятся Суэцкий канал, Каир, Красное море! Масса различных пейзажей сменяют друг друга. Правда, непонятно, почему на некоторых из предложенных карт танки не могут проехать по мосту,

а почему-то объезжают его, но это все вторично, главное — это красивые ландшафты, которые вам предстоит превратить в пыль при попытке устранить портящие пейзаж серые пятна, по недоразумению названные вашими противниками. И что действительно порадовало, так это звуковые эффекты. Музыкальные темы противников





А вот и карта местности. Кампания долгая, побываете везде.

обладают собственной индивидуальностью, колоритом. В общем, не грех переписать звуковые файлы да и послушать отдельно.

Озарение на лице вызывает также и наличие апгрейда имеющихся войск в кампании. К сожалению, общий объем exp. points, выделяемых

прилично легкими миссиями кампании, а также отдельных сценариев совершенно запросто пополняется легким движением руки. Можно варьировать размер карты, погоду, а еще и регулировать баланс сил. Для ленивых подойдет стопроцентное превосходство ваших

Имеющиеся в распоряжении геймера пять наций прилично различаются между собой как по тактике ведения боя (что не замедлит продемонстрировать блестяще продуманный AI — что есть, то есть), так и по видам вооружения. К примеру, египетская десантура запросто дает по шапке хоро-

Имеющиеся в распоряжении геймера

пять наций прилично различаются

между собой как по тактике ведения

боя, так и по видам вооружения.

шо обученному сорокатынному израильскому «Шерману». В свою очередь при равном раскладе те же «Шерманы» легко громят египетские «Центурионы». Подмечу, что изначально египетские танки типа «Центурион» почти по всем параметрам превосходят израильские коробочки. Невероятно,



на вашу армию после прохождения очередной миссии, довольно незначителен. Несомненно, их количество будет расти соответственно вашему внедрению в нестройные ряды противника в следующих миссиях, и подспорьем это станет серьезным. Но, что ни говори, сильных впечатлений здесь не наберешься.

Несомненное достоинство игры — наличие генератора карт. Наскучивший набор ставших не-

сил над силами противника. В этом случае противники будут целиться в ваши войска с закрытыми глазами, что обеспечивает вам полную и безоговорочную победу. Амбициозным же игрокам предлагается прямо противоположный вариант. При таком раскладе только мастер высочайшего класса сможет что-то противопоставить лихому натиску воодушевленных халявой вражеских войск.



ИТОГО

В переводе на русский название игры звучит как «Разделенная земля». Это вам предстоит поделить заново давно поделенный мир, двигая в бой армады бряцающих броней и изрыгающих пламя монстров. Это вам предстоит сделать эту землю вашей и ничей больше! Так что, собственно, вам мешает?

но факт! У остальных наций тоже найдутся свои примочки, резко отличающие их от других воинствующих сторон, — надо только хорошенько поискать.

Сколько себя помню, пошаговые стратегические игры всегда имели бешеный успех, удачно комбинируя и сложно разработанные, подготовленные атаки и осады, и неспешность, которая позволяет даже самым неторопливым игрокам понемногу овладевать азами стратегии. «Divided Ground» — не исключение. В этой игре удачно соединились реально существовавшие боевые позиции, дающие возможность почувствовать себя на месте не менее реальных полководцев, элементарная система управления и живое действие на красиво прорисованных картах. Здесь все зависит от игрока. Никто не даст вам сослаться на нелетные погодные условия, тяжелое финансовое положение и тому подобные вещи, которые могут влиять на ход событий почти во всех RTS, а также в некоторых пошаговых играх, — здесь этого нет. Слабонервных просим отойти от экранов.

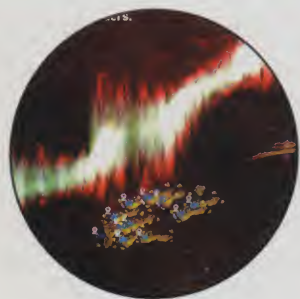
И город наш пуст, и враги у ворот... Грустно.



CONQUEST: FRONTIER WARS

Константин Инин

Хорошо темперированный Starcraft



Паспорт

Conquest: Frontier Wars

Жанр: RTS

Разработчик: Fever Pitch

Издатель: Ubi Soft

URL: www.ubisoft.com

Системные требования:

Процессор: Pentium II 350 МГц

RAM: 64 Мбайт

Название статьи — совершенный бред. Хорошо темперированный клави́р — классический сборник произведений Иоганна Себастьяна Баха. Когда гений структурировал звуковой ряд так, как это принято сегодня, и придумал гамму в том виде, в котором мы пользуемся ею сейчас, он написал 24 композиции. По одной на каждую мажорную гамму, по одной на каждую минорную гамму. Произведения были призваны проиллюстрировать, насколько хорошо гений темперировал (иначе говоря, довел до ума) клави́р (то есть, пианино). Скучные обрывки знаний, полученных мною при прослушивании курса музыкальной литературы, настойчиво всплывают у меня в голове. Чуваки явно пытались **темперировать** Starcraft. Я в этом совершенно уверен. Conquest: Frontier Wars создавался с мыслью, что если дедушку очень сильно доработать, то получится хорошо. И попытка настолько удачна, что я пребываю в растерянности.

Тай Кита

Понимаете, такая игра хорошей быть не должна. Во-первых, ее издала Ubi Soft. Это все равно, что российский разработчик попытался бы переписать Diablo (из уважения к «Нивалу» добавлю: на мировом рынке). Ubi Soft, сделавшая хорошую, заточенную под широко-

го пользователя и обладающую серьезной реиграбельностью стратегию, — чушь какая-то. Казуальные игры на три дня плюс безуспешные попытки сделать что-то настоящее — попытки, но безуспешные. Во-вторых, сама идея доработать Starcraft глупа: ну не того масштаба игра делает Blizzard, чтобы их

еще дорабатывать. Что доработать, там есть, но это же сколько деньжищ и времени требуется!

Деньжищи, похоже, собирали всем миром. И сделали игру. Настоящую, большую, с сюжетом, геймплеем и роликами. И что самое главное — кроме похожести и непохожести на «старого» в игре есть

что-то свое, причем очень качественное свое. Попробуем осветить в перечисленном порядке: сюжет, геймплей и ролики.

Человечество осваивает wormholes. Это те, которые гиперпереходы. В одном секторе галактики нырнули, в другом вынырнули. Вот выныривает как-то наш корабль в неосвоенном секторе и видит: на радаре с совершенно невообразимой скоростью несется нечто. Пушки навесисть не успевают, команда в некотором напряжении, и оно благополучно пролетает мимо корабля и скрывается вдали, но вместо положенного расслабления команда получает еще полтора десятка нечто на радаре. А далее из межзвездной пустоты выныривает нечто таких размеров, что легкий чирк

все же не Final Fantasy. А вот сюжетная линия вызывает интерес. Очень хочется узнать, «что дальше». Плюс к этому — отличная атмосфера, 75 процентов которой лежит на блестящих брифингах: задание в каждом из них предваряется кусочком трансляции тамошнего военного радио. Цитаты из трансляций уже ходят — и как ходят! — в тусовке.

Нельзя сказать, что героям Conquest сопереживаешь: они все равно деревянные, это все же не Final Fantasy. А вот сюжетная линия вызывает интерес. Очень хочется узнать, «что дальше».

Fleet Based Real Time Strategy

Умудриться сделать интересный сюжет из истории про людей, вторгшихся в борьбу насекомых и киборгов (в смысле второй раз сделать интересный сюжет из такой истории), — это уже немалая заслуга. Играть можно было бы, даже будь Conquest обычной тупой RTS'кой, однако здесь и геймплей



Чертовски впечатляющая картина: целый флот пытается лететь во все стороны одновременно!

версальным параметром supply (количество боеприпасов, которые он может нести на борту). После расстрела боеприпасов корабль становится бесполезным, пока его не «перезарядишь».



его борта о наш разносит посудину землян, как выражаются некоторые мои знакомые, «в дребедан».

На вопрос: «Из какого ты племени?» — герой новой версии «Планеты обезьян» отвечает: «ВВС США. И я собираюсь туда вернуться». Вот приблизительно так же разворачиваются и дальнейшие события в игре Conquest: Frontier Wars. Бравый адмирал катапультируется из корабля, а весь флот землян по тревоге подпрыгивает и летит искать эту капсулу. По ходу дела выясняется, что в галактике идет война и мы встряли прямо посередине. Заметим, что война идет между насекомообразной расой и совершенными, возвышенно мыслящими киборгами. Не правда ли, что-то знакомое?

Дальше — больше. Намного, намного больше. Сюжет цепляет просто уникально для RTS'ки: как правило, бормотание о силах и сторонах оставляет совершенно равнодушным, и желание поскорее промотать это и перейти к миссии доминирует над всем. Нельзя сказать, что героям Conquest сопереживаешь: они все равно деревянные, это

не подкачал. И хотя прямо указать на какие-то оригинальные элементы в этом геймплее непросто, его оригинальность в целом не вызывает ни малейших сомнений.

Строится это все так: вы командуете в первую очередь флотом. Каждый военный корабль кроме традиционных для юнита параметров характеризуется еще и уни-

Данный корабль служит для строительства различных платформ на планетарных орбитах. Выражаясь терминами «Варкрафта», это «крестьянин».



Здания в игре строятся на планетах; каждая планета — это конечное количество слотов, и все здания в данное количество не умещаются. Контроль над планетой — новые возможности модернизации флота, разнообразия флота, обеспечения флота боеприпасами и т. д. вплоть до количества кораблей, которыми вы командуете. Кроме совершенно очевидных «строительных» и «апгрейдных» зданий существует такой принципиально важный класс, как supply-здания. В определенном, небольшом по сравнению со стандартным расстоянием между планетами радиусе от этих зданий корабли восстанавливают боезаряды. Сам процесс не долг, а вот летают корабли достаточно медленно, поэтому построение supply platform на следующей по ходу экспансии планете — дело не бесполезное; очевидно, это некоторым образом влияет на геймплей. Отмечу вот еще что: здания выглядят по сравнению с флотом достаточно скромной частью игры и в плане размера (здание, по размерам сравнимое с тем, что оно строит, — это как-то странно),



и в плане внимания, которое вы уделяете возне со зданиями.

Возвращаясь к флоту. Группы наносит удар, обнаруживает себя без боеприпасов и очень быстро сокращает численность до половины. Нехорошо. При этом ситуация

У жуков даже платформы похожи на насекомых. Выглядит это довольно странно — не пытаемся же мы строить здания в форме людей!

верх wormhole'а можно ставить jump gate; эта штука не дает пользоваться wormhole'ом кораблям противника и обеспечивает подачу питания от штаба в следующий сектор. В качестве альтернативного источника питания можно построить второй штаб в новом секторе, но это дорогое удовольствие. А jump gate — шту-

В качестве последнего штриха скажу, что в плане боев это как раз С&С. Ни о какой тактике речи не идет — одни корабли более эффективны против других, а стреляет большая их часть из любого положения в любую сторону. Отступление приравнивается к преследованию: перестрелка и есть перестрелка.

Играть интересно. Просто

интересно. Редкая по душевности

и простому singleplayer'ному

интересу штука для наших дней.

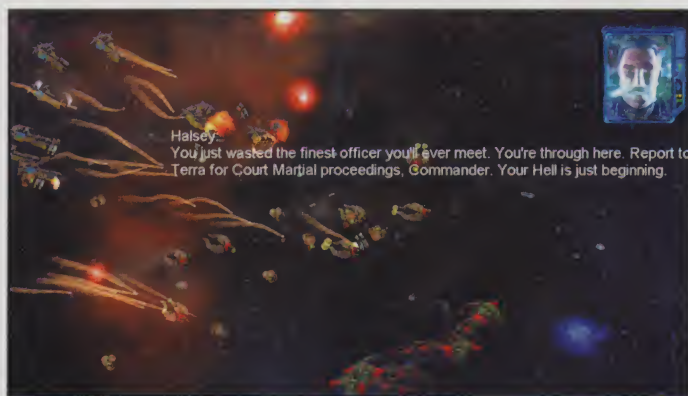
Лоск

Наконец, ролики. Принципиально то, что они есть. Принципиально то, что они душевные и вкусные. Принципиально то, что игра вообще может похвастаться качественной проработкой: и интерфейс, и мелкие придумки вроде команди-



вполне правдоподобная, особенно если бой происходит около планеты противника: он-то подзаряжается. Выход? Либо — атаки армадой, так, чтобы зарядов хватило наверняка; либо — стратегия supply'я. Стратегии бывают следующие: можно строить supply station действительно на каждой новой планете, либо гонять с собой supply-корабли. Одного корабля первого уровня хватает на 8 missile cruiser'ов того же первого уровня, но вот перезаряжаются сами supply-корабли крайне медленно, а строительство большого их количества означает отжор дополнительных command points (та же фигня, что и еда в Warcraft'e — лимит на количество кораблей). Впрочем, игра все равно стоит свеч: лучше 10 кораблей с тройным зарядом, чем 15 с одинарным.

Остановимся поподробнее на первой стратегии. Галактика разбита на участки, соединяемые этими самыми wormhole'ами; собственно, экспансия заключается в захвате этих участков, потому что установить полный контроль внутри участка, в котором закрепился, сравнительно просто. По-



ИТОГО

Действительно космическая стратегия. Действительно цепляющий сюжет. Действительно хорошая игра, главное — не начать составлять мнение по первым трем миссиям.

тают ох как медленно (не говоря уж о том, что и перезаряжаются более чем по-фински).

Получается такая вот челночная игра. Операция, возвращения за перезарядкой, в случае особого успеха — строительство на отвоеванной планете перезарядки местной. Только это не С&С — корабль, который построит новую supply station, еще надо пригнать с базы, да и само строительство занимает какое-то время.

ров подразделений, и те самые брифинги — Conquest: Frontier Wars сделан на совесть. Очень важна хорошая графика: хоть это и не технологии cutting edge, но трехмерные, и поэтому легко масштабируемые корабли в сочетании с просто отличными взрывами создают очень симпатичную картину космического боя.

В Conquest главное «выгратся». Сесть и заставить себя пройти миссии три-четыре поначалу кажется скучновато. Потом все, о чем я говорил, цепляет, и вы начинаете с удовольствием зачищать галактику от инопланетной заразы, несмотря на то что процесс этот иногда достаточно продолжительный. Играть интересно. Просто интересно. Редкая по душевности и простому singleplayer'ному интересу штука для наших дней.

А Starcraft? Да забудьте. Не имеет значения, что acknowledgement'ы похожи на starcraft'овские до боли; нечего ругать Conquest за практически отсутствующую разницу между тремя расами. Неважно, на что ссылались разработчики. Главное, что у них хорошо получилось. **MC**

GAMECENTER.RU

SUBNET GAMECENTER.RU
центр игрового мира

наши разделы:

События
Новые поступления
Features
Обзоры
Железо
Downloads
Школа выживания
Секреты
Поболтать
Ваши вопросы
Создатели
Газета
Помощь на сайте
Также на сайте:
Total War



Offroad



Party Raiders:
From Here to Immaturity



Simon the Sorcerer 3D

Martian Gothic

Есть ли жизнь на Марсе, нету ли жизни на Марсе — науке это неизвестно. Поэтому все кино не лень делать на этот счет всевозможные предположения. И вот что интересно. Звучащая эти предположения идет по крутой нисходящей. Казалось бы, продвигайтесь по стопам А. Толстого и Г. Миллера, раскрывайте тему развития человеческой цивилизации и ее пути к наивысшей точке своего могущества. Но вместо этого обнаруживается фантазия, которая не имеет ничего общего с научными построениями. И вот что интересно. Звучащая эти предположения идет по крутой нисходящей. Казалось бы, продвигайтесь по стопам А. Толстого и Г. Миллера, раскрывайте тему развития человеческой цивилизации и ее пути к наивысшей точке своего могущества. Но вместо этого обнаруживается фантазия, которая не имеет ничего общего с научными построениями.

Последние 20 новостей:

[Больше олений хороших и разных](#)

[Metal Fatigue в продаже](#)

[Тупые захватчики: 100 мегов кайфа](#)

[Red Alert 2: полтора месяца до "золота"](#)

[Патч для Icewind Dale](#)

[Sent в продаже](#)

[Второй мейнлайн для Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

[Star Wars: The Force Unleashed](#)

Центр
игрового
мира

Круглосуточно и абсолютно бесплатно! :-)

- ✦ Ежедневное обновление
- ✦ Самые свежие новости
- ✦ Обзоры и preview игр
- ✦ Интересное чтение
- ✦ Стратегии прохождения и коды
- ✦ Свежие патчи и демо-версии игр
- ✦ Тесты и обзоры игрового «железа»
- ✦ Общение в онлайн-конференции



Дмитрий Макунин

TOP SHOTS 2

Вот пуля просвистела...



Паспорт

Top Shots 2

Жанр: симулятор тира
Разработчик: Cat Daddy
Издатель: Activision

www.activision.com

Системные требования:

Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 4 Мбайт

Добро пожаловать в мир настоящих мужчин! Ибо только тот может считать-ся настоящим мужчиной, кто не в состоянии без трепета взирать на оружие, будь то десантный нож или сверхсовременная ракетная установка. Только у настоящих мужчин захватывает дух от одной мысли о **стрельбе**. И неважно охота это или просто стрельба по мишеням, главное — процесс.

В бетонных джунглях, окружающих нас с рождения, нет никакой возможности реализовать наши первобытные инстинкты. Где тут взять оружие, чтобы, молодецкливо подпоясавшись портупеей и напялив на себя заветные шмотки цвета хаки, покинуть родной дом в поисках чего-нибудь даже необязательно съестного?! Никакого полета мысли! А предлагаемые нам пневматические винтовки и занюханые тирсы с грабительскими ценами воспринимаются как оскорбление! Но есть выход!

Знайте, компьютерные гении с затекшими, угрожающе трещащими кистевыми суставами, знай-

те, робкие юзеры с еще хорошей осанкой, что теперь и вам будет доступен этот чудесный мир оружия, ибо в вашем распоряжении Top Shots 2! Благодаря этому симулятору различного рода стрельбы легко и непринужденно померитесь силами с лучшими стрелками Дикого Запада, поможете спецслужбам разрешить некоторые щекотливые ситуации, а также поучаствуете в отстреле особо расплодившихся популяций мелкого и крупного лесного и не очень зверья. Кроме того, вам будет предоставлена редкая возможность посоревноваться с несколькими игровыми персонажами в честно задуманном (и почти честно реализованном) турнире. А возможность

создавать неограниченное количество собственных игроков с заданными внешними параметрами позволит посоревноваться и друг с другом.

Ну-с, приступим. Начнем, пожалуй, непосредственно с предлагаемого нам оружия. Все оно весьма разумно поделено на четыре категории, каждая из которых выделяется своими специфическими особенностями. Первая группа — это так называемые one hand using guns, или, проще, пистолеты и револьверы. Открывает коллекцию знаменитый Desert Eagle, соседствующий, впрочем, с не менее именитыми личностями, такими, как, например, Magnum 357. Из них не то что стрелять, на них смотреть

страшно. Но увы, далеко не во всех видах тренировок и соревнований применение этого вида оружия будет целесообразно. Его прицельная дальность, увы, оставляет желать лучшего. Но если вы предпочитаете именно это оружие — к вашим услугам восемь его представителей.

Второй вид предлагаемого вооружения — дробовики. К сожалению, выбор в этой категории невелик. Стрелку предлагают всего два вида дробовиков, слегка отличающихся по внешним параметрам, но практически одинаковых по своим боевым качествам. Емкость магазина у этого оружия невелика — всего семь патронов, но зато стрельба дробью не требует особой меткости от владельца.

Четвертая разновидность доступного нам оружия — автоматические винтовки. Здесь можно удовлетворить самый взыскательный вкус, ведь найдется и оглушительно грохочущее охотничье ружье, и скромная с виду снайперская винтовка с мощной оптикой.

Среди восьми винтовок только две европейского производства, что несколько озадачивает — неужели нигде, кроме как в Штатах, не умеют делать приличные винтовки?! За державу обидно!

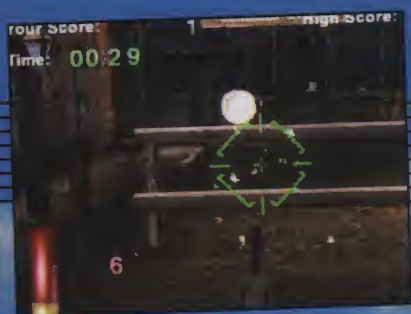
Но это все лирика! Впереди настоящие испытания на прочность. Нытикам и недотрогам остаться дома! Итак, на выбор у нас два режима — тренировка и турнир. А поскольку на турнир, едва

На выбор у нас два режима — тренировка и турнир. А поскольку на турнир, едва взяв в руки пистолет, мало кто ходит, поглядим сперва, что предлагают нам на тренировочных полигонах!



Вот он, родимый, сердцу милый, по всему миру известный. Ну прямо как настоящий.

автоматически меняются. Вы прицеливаетесь, мягко нажав пробел, и... мажете. Не так все, оказывается, просто! Вот тут-то и придут вам на помощь те самые немногочисленные дробовики. Поскольку об-



Смотрим далее. И вот она, отрада души, масло на сердце и т. д.! Пистолеты-пулеметы, или, в простонародье, автоматы. Что приятно, коллекцию открывает ненаглядный дедушка большинства автоматов мира — АК-47. На картинке он почему-то изображен с примкнутым штыком, что, впрочем, не делает его менее применяемым в игре видом оружия. Продолжает экспозицию знаменитая американская неудачница, жутко опозорившаяся во Вьетнаме, М-16А2. Это на любителя. АК-47, которым вооружено 90 процентов нашей доблестной армии, и 70-80 процентов остальных армий мира. Верю сейчас и веки веков! Оружие надежное, не подведет нигде! Ну а завершит наш осмотр тяжелый ленточный пулемет американского производства, грозно именуемый М60 GPMG, с емкостью ленты в 100 патронов и относительно небольшой скорострельностью. Из пяти представленных автоматов этот показался мне наименее привлекательным.

взяв в руки пистолет, мало кто ходит, поглядим сперва, что предлагают нам на тренировочных полигонах! На наш суровый суд представляется семь различных локаций, каждая из которых обладает только ей одной присущей прелестью.

Кто из нас не представлял себя стоящим на собственном полигоне с элитным ружьем в руках, подающим команды механикам, посылающим под ваши пули ни в чем не повинные тарелки?! Никто не представлял? Ну так представьте! Погода прекрасная, настроение чудесное, прохладное вино (пиво по вкусу) в бокале на походном столике, и лишь легкий ветерок занудно дует вам под руку. Это ли не есть жизнь?! Прочувствовать все вышеперечисленное почти в полной мере вы сможете посетив первую локацию, именуемую «Зона дисков». Там вам на выбор предлагают три типа стрельбы. Первый — самый простой. Полигон с пятью стойками для стрельбы, вы с полубившимся вам оружием и два патрона на каждый диск. Диски вылетают по одному, через некоторое время стойки

— Позвольте, я вас перебиваю? — Нет, нам некогда! — Да я быстро, у меня пулемет Калашникова!





посложнее дело обстоит со вторым и третьим типами развлечений, предлагаемых в этой локации. Во второй вылетают сразу два диска, а выстрелов на них дается прежнее количество, дальше — круче.

вас в клетки кабанов. Причем кабаны не кончаются, а вот патроны и нервы... Ну и третий вид развлечения — отстрел из нашего черного стада неизвестных парнокопытных совершенно непонятных особей красного цвета. В этой локации я, надо признаться, пробыл недолго. Видимо, от избытка мастерства.

В третьей локации находится значительно улучшенный вариант описанного выше занюханного тира. От упомянутого нами его выгодно отличает отсутствие платы за выстрелы, человеческое оружие и изменяющееся расстояние до мишени. Вы сами выбираете расстояние до цели, вам дается 20 выстрелов, по результатам которых выставляется некая сумма набранных баллов. Количество баллов зависит от расстояния до цели, от меткости стрелка и от скорости ведения стрельбы. Плюс к этому существует возможность хотя бы немного почувствовать себя в шкуре бойца знаменитой «Альфы». Стрельба по

Пятая по счету локация гордо носит имя «Старый Запад». Или лучше — «Дикий Запад». Вот оно, добрались! Это страна, породившая полковника Колта, бездумно уравнившего людей в свое время, страна ковбоев, индейцев и самых быстрых стрелков в мире. Здесь нам предстоит доказать свою жизнеспособность в суровых условиях безжалостных прерий. От слов — к делу. В первом испытании от души советуем обратить свой взор на недальнобойное оружие. Поскольку обрезы игрой не предусмотрены, лучшим оружием для ближнего боя, а именно это и ожидается, останутся пистолеты и револьверы. Вам предстоит по сигналу с наибольшей скоростью поразить шесть произвольно появившихся мишеней, имитирующих человеческие фигуры. Успешно выполненное задание влечет за собой появление еще шести мишеней и т. д. Фокус в том, что отстрел ведется на время, которого с каждым разом будет до-



«Зверинная зона» предлагает вашему вниманию нещадное истребление животного мира, населяющего окружающее пространство. Во-первых, вы можете попрактиковаться на макетах зверьков, отдаленно напоминающих зайцев и сусликов, во-вторых, вам предоставляется редкое удовольствие героически держать оборону против стратегически грамотно берущих

Только, бывало, обнимется парочка на крыше, а тут и я со своей винтовочкой. Опаньки!

внезапно появляющимся в разных местах тира мишеням очень развивает реакцию.

Strange Zone — не иначе как «Странная зона». Это название следующей локации. Но странного там немного. Всего два вида развлечения и оба однотипные. И в том

бавляться все меньше и меньше. Шоу номер два несколько скучновато, хотя любителям бить посуду гарантирую море удовольствия. На статичных стойках новость откуда начинают появляться тарелки. Ваша задача — разбить как можно больше посуды. Для этой забавы

Область поражения дробью несравненно

больше области поражения пуль, достаточно

направить дробовик в сторону летящей

тарелки, а остальное — дело техники.



и в другом случае в вашу задачу войдет отстрел бахчи неизвестного происхождения, густо населенной арбузами, дынями, а в первом случае — крысами, активно поедающими потенциальные мишени. Причем второй вид бахчи, отчего-то обделенный крысиным вниманием, находится на свалке автомобилей, которые, правда, тоже можно расстреливать, жаль, только времени на все это отводится не так уж много.

рекомендую многозарядные агрегаты. И наконец, самое ценное в этой локации — поединки. Вы один на один остаетесь с матерым стрелком, который дает вам, правда, около трех секунд на размышление, где именно вы хотите его продырявить. Вы имеете всего один патрон, так что бить надо наверняка. В случае промаха самое страшное, что вы сможете сделать противнику, — пригрозить выключением

компьютера. Однако делать это, не посетив последнюю локацию, будет крайне неразумно.

Последняя локация из представленных носит гордое имя «Стрельбище». Из находящихся там занятий особо подчеркну два! Первое, несомненно, заинтересует людей, страдающих комплексом суперге-

мого легкого противника, постепенно усложняя себе жизнь. Сам же турнир состоит из пяти этапов, включающих в себя виды упражнений из всех локаций, кроме «Тира» и «Стрельбища». Какими будут эти упражнения — знает лишь компьютер. Поочередно вместе с выбранным вами соперни-

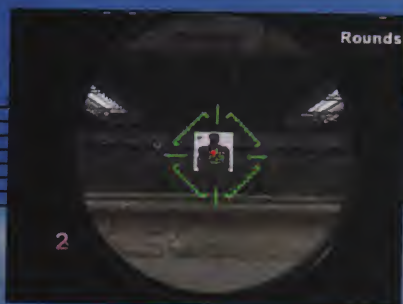
Шевеление мышкой во время выстрела

соперника равнозначно подталкиванию его под локоть. Нарочно ли это сделано — не знаю, но, согласитесь, грех не воспользоваться.

роя, поскольку спасение беззащитных заложников из рук жестоких террористов требует большой самоотдачи и энтузиазма. А уж не пристрелить случайно подвернувшихся заложников заодно с этими самими террористами — это вообще из области фантастики. Тем не ме-

ком будете проходить через этапы турнира, соревнуясь за каждый балл, и... немного мухляя. Ведь у наиболее продвинутых соперников выиграть честно на первых порах просто не представляется возможным. Но недаром только в нашем языке есть слово «смекалка»,

выяснил, что шевеление мышкой во время выстрела соперника равнозначно подталкиванию его под локоть. Нарочно ли это сделано — не знаю, но, согласитесь, грех не воспользоваться. Отныне мы на равных, чего и вам желаю.

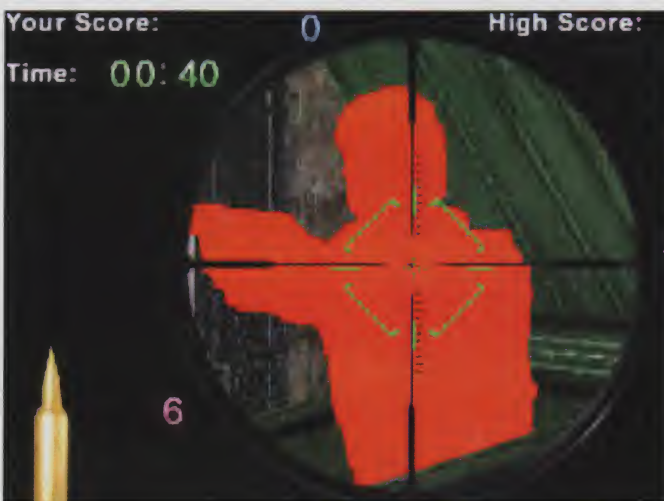


нее все вышеперечисленное потребует от самого что ни на есть рядового геймера в полном объеме. Но не пугайтесь. Разбавив общее количество подстреленных террористов парой-тройкой заложников, вы не сильно повлияете на свой конечный счет. Второе же занятие для истинных ценителей охоты и стрельбы вообще, короче, для снайперов. Ваша задача однократно выстрелить с максимальной скоростью и наибольшей возможной точностью по произвольно движущейся мишени. Мишень находится довольно далеко, так что занятие это не из простых. Соответственно количество заработанных вами очков будет складываться из времени, потраченного на выстрел, и вашей меткости.

Тренировка окончена! Теперь вы постигли все премудрости стрельбы из различных видов оружия и готовы отстаивать свою честь на турнире. Соперники вам подобрались весьма достойные. Всего их пять, различаются они внешне и по боевым качествам, выражающимся в общем рейтинге. Начать, конечно, желательно с са-

не имеющее ни аналогов, ни точного перевода на другие языки. Мне, например, очень прискорбно было наблюдать, как летающие тарелки в «Зоне дисков», сколько бы их ни было в небе, запросто разлетаются от выстрелов моего противника, в то же время нахально игнорируя мои пули. Методом научного тыка я

Вот это я понимаю, понты: с двух шагов целиться через оптический прицел в мужика, выглянувшего из мусорного бака!



Игра отлично продумана и неплохо реализована. Немного режут глаз ландшафты, некоторые моменты смотрятся откровенно убого, что отнюдь не портит общего впечатления от игры. В конце концов, Top Shots 2 занимает всего 170 мегабайт на диске, а это совсем немного для многих-многих часов удовольствия. Пробуйте все, стреляйте везде, учитесь всему. Короче, будьте разумны, стреляйте трезвым и останетесь живы. MS



ИТОГО

Эта игра является весьма оригинально сотворенным симулятором тира. В вашем распоряжении огромное количество разнообразного оружия, от пистолетов до автоматов. Выбор мишеней также велик — от летающих и покоящихся на месте тарелок до злобных кабанов и террористов. Игра очень реалистична, здесь даже ветер способен влиять на результаты ваших стрельб.



CREATURES DOCKING STATION

Trainy



Паспорт

Creatures Docking Station

Жанр: Life Sim

Разработчик: Creature Labs

Издатель: Creature Labs

URL: www.creatures.net

Системные требования:

OS: Windows 95/98/ME/2000

У меня есть друзья. Настоящие. И ДА! Они умеют внести в мою жизнь приятное разнообразие. Году этак в 1996–1997-м кроме разнообразия в мою жизнь внесли скромную коробку с изображением занятой лопоухой физиономии и очередным плохо понятным английским словом. «Какая прелесть!» — проверещала я, не разглядев за простотой форм масштабности содержания. Вечер не предвещал ничего плохого... Однако уже через час я была окончательно и бесповоротно потеряна для общества и, сколько в таком состоянии пребывала, сказать не могу. Томность заката, манящий запах ужина, сменяющие друг друга дни, ночи и времена года неведомы людям, которые растят непослушных **НОРНОВ**. Ибо это были именно они, а слово, так легкомысленно неузнанное мною на коробке, было не чем иным, как Creatures. Ну как? В вас пробудились сочувствие и ностальгия по ушедшему?

Н а случай, если не пробудились, я скажу несколько слов о «Тварях». Creatures — игра в своем роде уникальная. В ней игроку отводилась роль няньки для странных созданий, именуемых норнами.

Вот в принципе и все, что можно о ней сказать вкратце. Да, вот еще что, игра вскоре завоевала нехилую популярность, в связи с чем обрела сиквелы Creatures 2 и 3. Однако и на этом создатели не успокоились.

Creature Labs решила вступить в новый век с новыми силами

и порадовала нас скромным дополнением к Creatures 3 с говорящим названием Docking Station. Этот аддон позволяет вашим норнам путешествовать в реальном времени, а вам — общаться с друзьями и соратниками на близкие вашему сердцу темы. В принципе

возможность заполучить себе чужого норна или поделиться с миром своими достижениями в селекции была у вас и раньше.

Но для этого нужно было долго рыскать по фанатским сайтам в поисках выложенного файла, скачивать его... В общем, XXI век не терпит подобных технологий. Теперь же все делается настолько легко и непринужденно, что довольно скоро ваш норн, который «овладело беспокойство, охота к перемене мест», глабоко самостоятельно, не прибегая к вашей помощи, сможет отправляться путешествовать. Компания обещает развернутую поддержку, огромное количество статистической информации о количествах телепортаций, наиболее популярных маршрутах пе-

се на лучшего представителя виртуальной жизни. В общем, creatures вырвались в Интернет, и ничто их не остановит!

В принципе вы можете использовать этот аддон как самостоятельную игру. Внешне ваша станция сильно на-

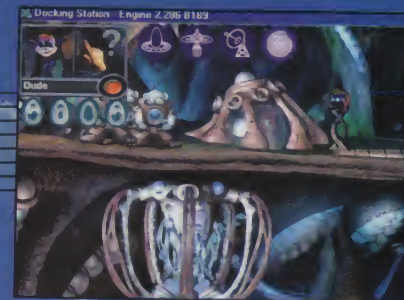
В принципе вы можете использовать этот аддон как самостоятельную игру. Внешне ваша станция сильно напоминает толстую муху с атрофированными лапками.

поминает толстую муху с атрофированными лапками. При ближайшем рассмотрении то, что я приняла за мощные крылья, оказалось тремя конечностями. В одной вы можете выращивать, обучать, кормить и развлекать подопечных, в другой — исследовать состояние их здоровья и организовывать им комфортный трансфер в любую точку планеты, а в третьей — следить за их перемещениями и общаться с новыми знакомыми.



Бесплатная нянька не может быть красивой. Если, конечно, она не Мэри Поппинс. Но не до такой же степени! Как только мои норны не стали заиками во младенчестве...

чинают поколачивать друг друга и всем видом демонстрируют необходимость отправить их куда-нибудь из этого постылого места. Единственная обучающая маши-



ремещений и прочее. Вы в любой момент сможете узнать, где сейчас находится ваш норн, по каким городам и весям его носило и нравится ли ему процесс. Вы сможете обсудить с принимающей стороной условия проживания вашего подопечного и поучаствовать в конкур-

На этом удовольствия заканчиваются. Локации, необходимые для проживания норнов, крайне малы, что немедленно сказывается на процессе игры. Уже через два поколения им становится неимоверно тесно и скучно. Они солвуют, нуют, засыпают на ходу, на-

на, засосав несчастную скотинку, с первого же раза учит ее хоть плохо, но вполне доступно изъясняться на английском языке, что лишает вас возможности зани-

Имеется универсальная нянька,

сильно смаживающая на сверчка с хоботом, которая подробно расскажет вам, чего не хватает чаду для полного счастья.



Мы рождены, чтоб что-то сделать чем-то. Какая рыжая! Вся в меня. Странно даже, что инкубаторская...

маться усиленным тренингом, культивируя в себе зачатки воспитателя. Для разведения доступен лишь один вид норнов. Никаких гренделей и эттинов вы тут не встретите. Так что генетические опыты оказываются под угрозой. Фауна представлена пауками, пчелами, которые так ни разу и не покусали моих норнов, хотя грозились ужасно, и неизвестными науке тварями, норовящими принять вид близлежащего предмета. Флора и того беднее. Зато имеется универсальная нянька, сильно смаживающая на сверчка с хоботом,



которая подробно расскажет вам, чего не хватает чаду для полного и безмятежного счастья, и выдаст исчерпывающую информацию о его состоянии здоровья.

Какой здоровенький мальчик...

мерную графику люблю за ее неприхотливость и общую симпатичность. Фигурки норнов довольно мелкие, так что обещанного не-удержимого разнообразия мимики особенно не видно. Впрочем, они с лихвой это восполняют непрерывным щебетом и воплями. Так что к звукам и музыке лично я

я уже рассталась с возрастом, когда любовь к ближнему своему можно удачно сублимировать в растворе-нии в виртуальной жизни. Но мой крайний цинизм не пример вам, уважаемые читатели. Особенно тем из вас, кто в Creatures до сей поры не играл. Ибо это надо если не полюбить, то хотя бы раз при-

**Docking Station хоть
и кажется со стороны
самостоятельной игрой,
функции свои выполняет плохо.**

претензий не имею, могу только похвалить. Норны постоянно лопочут и бурчат, их речь заметно меняется с возрастом, причем младенческий лепет похож на младенческий лепет, а не на испорченную шарманку. Музыка ненавязчива и никак не мешает

стально на это посмотреть. И Docking Station являет собой прекрасную возможность сделать решительный шаг к освоению этой единственной в своем роде игры. P.S. Можно сколько угодно твердить о том, что реальные дети теплее, ближе и естественнее вирту-



В том, что касается графики и звукового оформления, новый продукт ничем не отличается от предшествовавшей ему третьей части игры. Только на этот раз картинка какая-то совсем урбанизированная и мрачная. Я бы для своих детей такой антуражик спальни не выбрала. Хотя двух-

Меня засосала ученая машина... Но ведь и засасывает же! Зрелище жуткое...

играть, что, согласитесь, исключительно с положительной стороны ее характеризует.

В общем, как не сложно понять, Docking Station хоть и кажется со стороны самостоятельной игрой, функции свои выполняет плохо. Так что, если в вашем компьютере не живут Creatures 3, я бы рекомендовала вам приобрести набор из них и аддона, который будет называться Creatures Internet Edition и кроме человеческого процесса игры принесет с собой 5 дополнительных локейшенов со своей флорой и фауной, 5 видов норнов, включая эксклюзивный для Интернет-версии, еще более продвинутую систему генной инженерии и анализа здоровья, а также множество механизмов, которые можно собирать, разбирать и выбрасывать оставшиеся детали. Почувствуй себя Самоделкинкой!

Что же в итоге? Меня многочисленные попытки поиграть в Docking Station и получить при этом хотя бы половину того же удовольствия, что я получала при игре в первых Creatures, крайне утомили. Видимо,

альных, но когда моя сильно беременная Кэт, улыбнувшись синим ртом, на плохом английском проворковала: «Kat like Trainy», умилению и восторгу моим не было предела. И этот выводок норнов, вслед всем предыдущим, будет мирно жить в корневом каталоге. Потому что удалить эти файлы невозможно: они живые. **MC**



ИТОГО
Creatures — это болезнь. Если вы никогда не играли, обязательно посмотрите, но будьте осторожны. Вакцину еще не изобрели. Если играли, но все равно чувствуете себя легко и непринужденно, значит, у вас врожденный иммунитет. Тогда тем более посмотрите, чего бояться? Если у вас дрожат руки, срывается голос, а ваши дети вместо привычного «агу» произносят «ching-dou», то могу вас поздравить: вы — хроник. Стало быть, что я вам ни посоветую, вы все равно будете в это играть. Какая, однако, объединяющая масса штука!





Кирилл Алехин (maza@mail.ru)

PRIMAL PREY

Бойня № 5

Аккурат в июле 2001-го, через двести миллионов лет после смерти последнего динозавра, палеонтологи с изумлением обнаружили, что ноздри у протоживотных были расположены совсем не у пасти, а значительно выше, по-птичьи, у глаз. Как известно, динозавры выбрались на сушу из воды, и приспособленные к водоплаванию у поверхности дыхательные пути просто не успели эволюционировать. Впрочем, главная претензия к Primal Prey — отнюдь не историческая недостоверность.

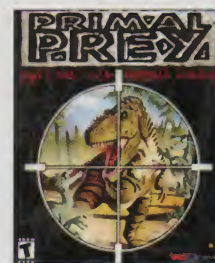
Что же такое этот самый Primal Prey? Папоротниковые пущи с исчезающими в клубящейся дымке трехметрового диаметра стволами, призывно булькающие топи и трясины характерного цвета детской неожиданности, жиденькие стада меланхолично пережевывающих растительность всевозможных «завров» и т. д. и т. п., сборник штампов и суеверий на тему «Я знаю, что вы делали летом 200 000 000 г. до н. э.». Крадемся, высматриваем, изредка стреляем. Шотган против птеро-

дактилей, раптора и Т-Rex'а. Деревья тонут в тумане, а солнце, необъяснимым образом пробиваясь сквозь кроны, отчаянно слепит глаза...

Хотя первое, что приходится сделать бывалому меггеймеру, привыкшему к играм пусть не хардкорным, но уважаемым, это переоценка ценностей. Снизьте, пожалуйста, планку, иначе стошнит. Primal Prey никогда не заманит на лавры хита или славу Flashpoint'а, он из другого теста. Такие игры клепают небритые «разработчики» в физкультурных шароварах,

а покупают обыватели, падкие до компьютерных развлечений, но в этих развлечениях принципиально не разбирающиеся, — ну, вы знаете, для кого снимают каратеки категории В. На полках заокеанских супермаркетов Primal Prey зажмут между третьим Deer Hunter'ом и Who want's to be a millionaire 2, и он отлично впишется. Там он свой. Здесь же он смотрится престранно, в стиле «вот если бы доктор Франкенштейн общался с компьютерами». Не лучшие ассоциации, верно?

Знакомство с РР проходит так. Сначала пугают мелочи. Например,



Паспорт

Primal Prey

Жанр: охотничий симулятор
Разработчик: ARUSH Entertainment
Издатель: Valusoft

URL: www.valusoft.com

Системные требования:

ОС: Windows 95/98/ME/2000
Процессор: Pentium II 350 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 8 Мбайт



топорные возможности для настройки чувствительности мыши — либо slow, либо medium, либо fast. Или же отсутствие спецклавиши для прыжков — ну да, ну да, мы

Спилберг обожает подобные ракурсы.

добного толка trophy room — не-большой зоопарк с пустующими пока вольерами. Gastonia, Raptor, Stygacosaurus, Iguanodon. У центральной клетки — табличка «Tyrannosaurus Rex», внутри мог бы поместиться очередной цель-нометаллический опус Церетелли. Мы убьем их, это понятно. Мы убьем их всех.

Забил заряд я в тушку туго

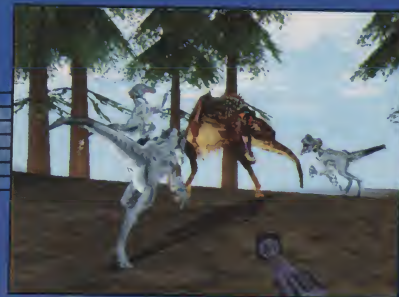
Медицинский центр Intaglio ищет вакцину против эболы. Удивительным образом антитела содержатся только в тушках свежееубиенных доисторических рапторов. Мы добудем им раптора — it's my job. Ресторан Chauxes Ventre собрался порадовать публику новым блюдом. Мы достанем им желанного стира-

Становится совсем не смешно. За гроши, считанные тысячи долларов, мы проносимся сквозь время и отстреливаем самых грандиоз-

Хищники разнообразия не привно- сят — рапторы безвред- ны, так как бродят макси- мум парами, птеродактили не умеют пикировать с уп- реждением, а тиранозавр хоть и огромен, но в из- вестной степени медлителен.

ных лесожителей всех времен, причем ввиду отсутст- вия лесников брако- ньерством это не считается. Трупы незамедлитель- но транспорти- руются в наши дни и раско- дятся по кол- лекционерам и безумным охотникам.

Деньги расходу- ются на спешные эвакуации «если- вдруг-чего» и планомер- ное пополнение арсенала. За весь Primal Prey вы сможете прикупить (в хронологическом порядке) шот- ган, электронную пушку, снайпер- скую винтовку, портативный гене- ратор статического поля — всего во-



охотники, а не бубки. Вторым эше- лоном идет прилагаемый на диске проморолик Hunting Unlimited — жутковатое, угнетающее зрелище, напичканное снайперскими прице- лами, щелчками передергиваемых

Снизьте, пожалуйста, планку, иначе стошнит. Primal Prey никогда не замахнется на лавры хита или славы Flashpoint'a, он из другого теста.

затворов и агонизирующими оле- нями. Погони за лосями, отстрел жалобно мычащих медведей и чу- деса таксидермии, которые ждут нас в следующей игре от ValuSoft®, шокируют уже в этой — столь жесткой пропаган- ды жестокости не ведется даже в Carmaggedon. Дальше стори- лайн, который начинается слова- ми «Time travel is now a reality»; ничего оригинального, видимо, придумать не смогли. И, наконец, традиционный для шутеров по-

козавра — красивейшая и осани- стая животиная уйдет на филе и супы. Безвестная Sunstorm Interactive разрабатывает игру про динозавров и готова заплатить за моушн кап- чур... \$300. Низкобюджетный хан- тинг про создание низкобюджетного хантинга — сюрр да и только!

Коммерческий оттенок только добавляет Primal Prey цинизма.

семь видов. Апофеоз — двухмилли- метровый рейлган, ненароком прихваченный из Quake. Для T- Rex'a — самое оно.

Кстати, и сами мы — такие же безумные охотники. На первое дело наш альтер эго отправляется с жал- ким транквилизаторным пистоле- том, которым не напугать даже шпа- ну. Он тихонько подкрадывается



Подозрительные пятна. Ветрянка, не иначе.

к жертве и всаживает в брюхо первые два шприца. Жертва визжит и пытается ретироваться. Мы с гиканием несемся по пятам и отстреливаем препарат прямоком под хвост. Ох-хота! Динозавры побольше и понаглее переходят, бывает, в атаку — в этом случае мы непрерывно стрейфимся, держим агрессоров на мушке и наворачиваем круги.

вают быстро и бесповоротно. Из-за неоткалиброванной мышки и малой комплектации в них просто не успеваешь прицелиться — они же налетают и жалят. Они тоже смерть. Но больше у нас конкурентов нет.

Тела давно минувших дней

За бортом едва не остался самый важный аспект Primal Prey, эн-

Периодически динозавры застывают на месте и уходят в глубокую спячку.

Челюсти замирают, взор тухнет, головы опускаются. Так, наверное, и вымерли.

Появление за спиной шотгана или, скажем, соникбластера не добавляет процессу осмысленности — на самого завалившего игуанодона уходит полная обойма чего бы там ни было. Страшолюдные

циклопедический. Самцы и самки упорно не хотят плодить при посторонних охотниках потомство, а хищники не вспоминают про свою хищническую суть, но это, пожалуй, не главное. Здесь дино-



Осторожно, злая с-собака!

Кстати, ритми плохо поставленным голосом вещает, что одно из самых значимых достижений ValuSoft — это реалистичная модель поведения животных и крам-



хищники также разнообразия не привносят — рапторы безвредны, так как бродят максимум парами, птеродактили не умеют пикировать с упреждением, а тиранозавр хоть и огромен, но в известной степени медлителен. И только трудоны, мелкие и многочисленные, те самые назойливые лилипуты из Jurassic Park 2 и 3, уби-

завры не похожи на динозавров — и дело даже не в папуаском окрасе и видоизмененных ноздрях. Подкачали размеры. Средний представитель доледниковой фауны в холке едва догоняет Мишу Джордана и совсем не похож на пятиэтажный дом и уж тем более на средней руки персонажа Battletech'a. Маловато будет.



Primal Prey — игра предсказуемая и конъюнктурная, совсем как поздний Пелевин или увещевания Хрюши&K° по вечерам. Здесь есть все, что вы ждете от симулятора охоты на динозавров, вышедшего в один день с «Парком юрского периода 3».

никовский искусственный интеллект. Дескать, динозавры пасутся по юрским лесам, лопают зелень, охраняют территории и мстят за убитых сородичей. И они, пусть даже и шаблонно, действительно делают это! К сожалению, мозг величиной с грецкий орех не способен достойным образом обрабатывать такое количество информации — периодически динозавры застывают на месте и уходят в глубокую спячку. Челюсти замирают, взор тухнет, головы опускаются. Так, наверное, и вымерли.

Вместо эпиллога. В списке перспективных хантингов, с нетерпением ожидаемых кровожадными техасскими домохозяйками, числится некто Duke Nukem: Engange Species. Украинский Action Forms, ответственный за ближайшего конкурента Primal Prey, Carnivores, обещает вот-вот запустить старину Дюка в леса, снабдив его хохмы ради не только слонабоями, но и привычным межпланетным вооружением. Природа, ствол и черный юмор — что может быть лучше?.. Здравствуй, Нюкем! Здравствуй и прощай. **ME**



БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

Операция «Чистое небо»

Дмитрий Макунин



Паспорт

Битва за Британию

Жанр: авиасимулятор

Разработчик: Rowan

Издатель: «1C»/Nival



www.1c.ru

Системные требования:

Процессор: Pentium II 233 МГц

RAM: 32 Мбайт

Video: 3D-ускоритель, 8 Мбайт

Печальным летом 1940 года немецкое командование продолжало решать свои территориальные проблемы за счет окружающих «великую Германию» государств. К этому времени уже сложили оружие такие в прошлом исполненные своей значимости страны, как Польша и Чехословакия, на очереди были крупные европейские государства. Взгляды немецких военачальников обратились к Великобритании.

Морской флот фашистской Германии к этому моменту еще не набрал мощи, достаточной для обеспечения полной безопасности высадки десанта на английские земли. Контроль над проливом Ла-Манш также был недостижим для немецких судов. Тогда было принято решение направить все силы на захват воздушного пространства над южной частью английского острова с тем, чтобы обеспечить беспрепятственное проникновение наземных войск на территорию Великобритании. Жалкие остатки надежд англичан были возложены на пи-

лотов — крепких ребят с хорошей реакцией, готовых отдать жизни за независимость своей родины.

Бои в поднебесье продолжались, казалось, целую вечность. Но апофеозом этого действия стало гигантское сражение, произошедшее 15 сентября 1940 года. Более тысячи самолетов с каждой стороны поднялись в воздух в этот день. Производители игры Battle for Britain дают возможность переиграть давно прошедшие события по своему усмотрению, правда, придерживаясь четких историко-географических реалий. Чьи налеты и бомбежки окажутся результативнее — теперь зависит только от вас. Постепенно повы-

шая класс летного мастерства, можно потихоньку добиться того, что баланс сил окончательно сместится в сторону британцев, тем самым значительно сократив гигантские потери СССР в недалеком будущем. С другой стороны, есть возможность реализовать свои неонацистские наклонности втайне от окружающих, да к тому же не причиняя никому вреда.

Базой любого летного симулятора является максимальная приближенность игры к реальным условиям полета. Это есть определяющий критерий интересности и играбельности такого рода игр. Безусловно, имея за плечами опыт создания таких леталок, как

Flying Corp и MiG Alley, компания Rowan должна была бы сотворить достойное продолжение сей славной династии. Так что мы имеем на самом деле?

Battle for Britain предоставляет геймеру широкий спектр возможностей.

Вы сможете принимать участие в боевых действиях как в роли рядового пилота, так и в роли командующего военно-воздушными силами, с важным видом размечающего на плане боевых действий направление дальнейших ударов. Причем воюющая сторона не имеет значения, вы сможете менять свою принадлежность непосредственно после выполнения

Mk I-II, Spitfire Mk I-II — самые яркие представители воздушного флота Британии того времени ждут нас в качестве пилотов.

Но к концу 1940 года этим морально устаревшим машинам уже тяжело было справляться с новейшими

немецкими бомбардировщиками.

К примеру, знаменитый He-111 мог развивать скорость до 400 км/ч и был вооружен 20-мм пушкой и несколькими пулеметами, неся при этом солидный бомбозапас. Увы, но на

«хейнке» вам разрешат полетать лишь в качестве стрелка, пилотирование этой машины, к сожалению, недоступно. В этом же качестве позволят присутствовать

Вы сможете принимать участие в боевых действиях как в роли рядового пилота, так и в роли командующего военно-воздушными силами, с важным видом размечающего на плане боевых действий направление дальнейших ударов.



Бак пробит, хвост горит, но машина летит на честном слове и на одном крыле.

в линиях обороны всех попавшихся под руку государств. Также доступен Me-109E — один из наиболее удачных истребителей тех лет, положивший начало целой



очередной миссии. Кроме того, вы сможете самостоятельно, не подчиняясь историческим фактам, ставить подчиненным частям боевые задачи по своему усмотрению. Но наибольший интерес, конечно же, представляет режим полетов.

Прежде всего расскажем о самолетах, на которых нам можно полетать на этот раз. Hurricane

вожать на борту DO-17z. Если хорошо попросите — пустят подержаться за Ju-88. Зато к вашим услугам лучшая (по утверждениям разработчиков) имитация полета на Ju-87. Эта машина, созданная в 1937 году, прошла через всю войну, вплоть до капитуляции фашистской Германии, проделав значительные бреши

династии «мессершмиттов». Легок в управлении, маневрен, обладает недюжинной огневой мощью, средняя скорость 560 км/ч. Ощущения от полета неописуемые! Иногда возникает непреодолимое желание ругнуться по-немецки.

Новичка просто не пустят на серьезные задания, а вот пилоту, прозванному героем, придется туго. Бьют самолеты противника почти без промаха.



Море, море — мир бездонный. Не вернуться бы, а то костей не соберешь.

В опциях, предваряющих ваши дерзновенные попытки повторить подвиг Икара, можно выставить способность окружающих вас союзников сообщать вам о терпящих бедствие эскадрильях либо наводить вас на наземно-наводно-воздушные цели. Все это весьма нелишнее, учитывая, что летный опыт на дороге не валяется — порой, чтобы его заработать, приходится не только поспрашивать, но и поискать, с кем бы заняться этим увлекательным занятием.



Уделим немного внимания морским целям, то бишь кораблям. Они делятся на две категории: военные и штатские торговые суда. Но торговые бывают не менее опасны, нежели военные, ибо тоже оснащены зенитками. И здесь на-

можность стать неуязвимым для окружающих самолетов противника, выбрать подходящие погодные условия и соответствующую вашему запросу машину. Из мелочей стоит отметить неограниченный боезапас и увеличенный топливный бак. Тех, кого не устроит довольно сложно реализо-

Стрекотание пулеметов никак не наводит на мысли о грозном оружии, несущем смерть врагам, скорее создается впечатление, что рядом находится швейная фабрика, оборудованная довоенными «Зингерами». Но все это — еще цветочки! То ли еще будет, когда, вдоволь налетавшись в заоблачных высо-

К вашим услугам возможность стать неуязвимым, выбрать подходящие погодные условия и соответствующую вашему запросу машину. Стоит отметить неограниченный боезапас и увеличенный топливный бак.

ванный режим симуляции, ожидает упрощенный режим аркады.

Теперь «От винта!». В тренировочные полеты вам не дадут ни одного патрона, что не должно сильно

тах, вы решите пройтись на бреющем полете над предложенным ландшафтом. Внимание привлекут маячащие внизу коровы, чьи размеры, судя по пропорциям, вполне



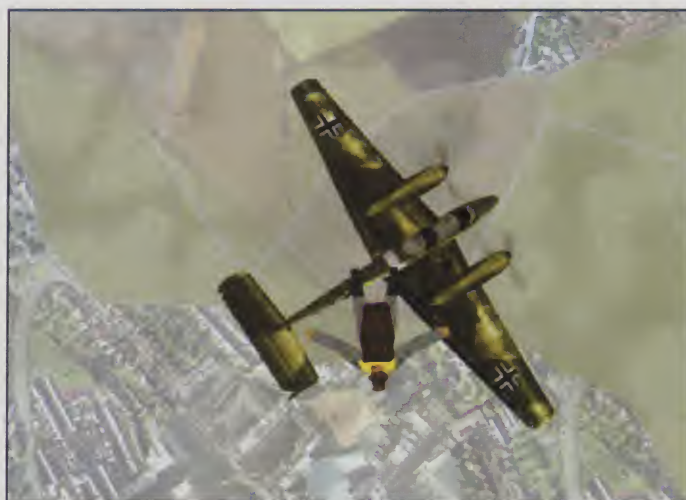
стает время вышеупомянутого Ji-87. Первый самолет, в арсенал которого была введена пикирующая бомбардировка, покажет себя как нельзя лучше даже в неумелых руках. Очень рекомендую.

Зона действия, предлагаемая создателями игры, полностью соответствует реальности, вплоть до расположения строений в бомбардируемых городах. Все это базируется на вполне достоверных картах того времени, воссозданных по имеющимся в архивах кадрам аэросъемки. Площадь возможного ведения боевых действий — более 500 тысяч квадратных километров, что дает огромный простор для деятельности.

Теперь собственно о процессе полета. Ощущения довольно необычные, поскольку для ознакомления совсем нелишне пройти самый настоящий ускоренный «Курс молодого pilota». Он состоит в обучающем сценарии, идущем по плану «взлет-посадка». Вот тут-то и начинается самое интересное.

Для начала залезем в настройки игры. К вашим услугам воз-

Десантника им в тыл, десантника! Это не меня подбили, это не я падаю! Десантник это!



огорчать истинных ценителей жанра — настреляться успеете вдоволь. Зато впечатлений наберется о-го-го! Для начала стоит отметить звуковые эффекты — звук двигателей чертовски реалистичен: такое ощущение, что его списали с какой-нибудь хроники начала сороковых. Зато стрельба подвела.

могут соперничать с крупнейшими из доисторических рептилий. Остергайтесь деревьев! Эти мыслящие твари, так настойчиво охотящиеся за радиаторами автомобилей, решили покорить и воздушное пространство, внедрив в него свои кроны. Находясь на высоте 90–100 метров, я пролетал сквозь верхушки деревьев, впрочем, не причинявших мне особого беспокойства.

Поверхность земли на горизонте темно-зеленого цвета, под крылом — светло-зеленого. Из тени земная поверхность выходит рывками, принимая строгие геометрические формы. Леса смазаны, довольно корявые строения вызывают желание подняться как можно выше и поискать там хоть один прилично прорисованный самолет противника, на котором можно было бы отвести душу, а потом проводить его до земли, любуясь на то, как красочно он разваливается, в самаху ткнувшись носом в траву.

Но есть и приятные стороны. К примеру, предусмотрено влияние на скорость полета и послушность самолета полученных пилотом

ранений и количества дырок в фюзеляже. О повреждениях вам сообщат тщательно замаскированные в хвостовой части специалисты.

Вы можете принять участие как в одиночных, так и в массовых вылетах. К примеру, в одной из миссий вам предложат поучаствовать непосредственно в битве за Британию. Единственный старт полтора тысяч самолетов — это зрелище не для слабонервных. Но полюбоваться им смогут только обладатели машин классом выше среднего.

Теперь что касается одиночных полетов. Интеллект ваших противников будет тем выше, чем выше ранг. Конечно, новичка просто не пустят на серьезные задания, а вот пилоту, прозванному ге-

ные лопасти моего пропеллера из добротной английской стали. Видимо, с мозгами там все в порядке, что, впрочем, не мешало бы проверить еще пару раз.

Симуляторы — вещь непредсказуемая. Производстоу их — вещь еще более непредсказуемая. Можно выехать на интересном сюжете, не смотря на отдельные технические недостатки, а можно запорть блестяще выполненную игру, оставив ее совершенно неудоваримым сюжетом. Компания Rowan создала игру, отлично соблюдающую баланс, порой довольно уверенно отклоняющую стрелку весов в положительную сторону. Ведь множество интересных осо-

Из тени земная поверхность выходит рывками, принимая строгие геометрические формы. Леса смазаны, довольно корявые строения вызывают желание под- няться как можно выше.



бенностей (по-нашему, по-геймерски — features), гармонично дополняющих друг друга, заставляя закрыть глаза на отдельные технические прорехи. Чего стоит



роем, придется туго. Бьют самолеты противника почти без промаха, а фигуры высшего пилотажа очень нелегко претворить в жизнь. С моей стороны была, правда, попытка проверить пресловутый AI, идя на таран с криками «Ура!», но верткие «крестоносцы» (да, грешу страстием к положительным героям) ни разу не попались под жад-



В родном Лондоне даже мосты помогают! Какой там Чкалов!

один только multiplayer! Как, я еще не упоминал об этом?! Какое упущение! Этот игровой режим поддерживает до восьми игроков! Представьте, что вы получаете в свое распоряжение возможность померяться со своими друзьями искусством пилотажа! А окончательно накалит обстановку то, что вы будете принадлежать к разным воюющим сторонам. Короче, гонки и файтинги отдыхают! MG



Назад Настройка игры Полет



ИТОГО

В 1940 году немецкая авиация рвалась в воздушное пространство Британии, чтобы обеспечить беспрепятственную высадку десанта на английскую землю. Вам предлагается поучаствовать в этом мероприятии на стороне британских ВВС, или люфтваффе. Один из лучших имитаторов воздушных боев к вашему услугам. Штурвал в руки, ручку на себя — пусть враги пожалеют, что родились!

Слово о полку ДЕНТАРГОВЕ

Макс Михайлов (aka BULLdozer)

— Сень! Тебя сегодня ждать к обеду, или как?

— Мама, ну что ты, как я не знаю! Иду!— и худой, интеллигентного вида подросток направил двух неуклюжих грантов на эльфийскую деревню. Уже почти отвернувшись от монитора, он досадливо повел хрупкими и узкими... округлившимися и раздавшимися... зелеными, накачанными и широченными плечами...

— Ой,— произнес он,— что за?..

* * *

Над спинкой отделанного крепкими кабаньими костями кресла высился только зеленоватый с проседью ежик волос. Двое дюжих солдат внесли бесчувственное тело в неуютное полутемное помещение и вытянулись по стойке смирно.

— Что?— голос, шедший со стороны кресла, был низким и хриплым.— Кого несет в такую рань?

— Ваше превосходительство! Этот... Этого было найдено одна штука в районе оплота остроухих! Без сознания, вашество!

Прическа нехотя покинула свой удобный насест и опустилась на уровень середины спинки кресла. Ее владелец, лениво потирая единственный желтый глаз грязным носовым платком, обошел сиденье и оказался невысоким, но невообразимо широким и крепким на вид престарелым орком с блестящим крюком вместо потерянной в давних сражениях руки. Протяжно, с завываниями зевнув, орк задумчиво потерев обломок левого клыка и соизволил, наконец, обратить внимание на ношу вошедших.



— Чего это есть-то? — С презрением оглядев мускулистое тело, распростертое у его ног, Большой Начальник (а, как читатель уже понимает, таковым он и являлся) в раздумье пнул его ногой в бок. — Не встает! — произнес он, глубокомысленно воздев к небу кривой палец с давно нестриженным когтем. Для пущей убедительности он еще разок пнул лежавшего в ребра. Тот, не открывая глаз и пасти, что-то буркнул. — Но живой, — радостно добавил одиозный, после чего вдруг надул щеки, выпучил единственный глаз и заревел так, что двое молчаливо стоявших солдат слегка пригнулись, закрывая головы руками.

— Вста-а-а-ать!

Рев, вылетев из кособокой хижинки, разметал мирно хрюкавших в грязи жирных хряков, заставил двух проходивших мимо троллей плюнуть через плечо и пойти другой дорогой, вызвал у проводившего какой-то экспериментальный ритуал огра-мага удивленную отрыжку и, наконец, долетел до двери. Дверь эта очень походила на вырубленный из камня череп какого-то гуманоида, каковым, в сущности, и являлась. Особенность этой двери, да и всего здания в целом, заключалась в том, что внутрь она пропускала малейший шепот, но вот наружу не выходили даже самые громкие крики... Впрочем, вернемся к нашему реву. Влетев в широко распахнутые двери, возмущенный вопль Большого Начальника скрылся в темноте, где в последней агонии разбился о стены. В доселе спокойном мраке что-то шевельнулось.

— Кричи, кричи... Недолго осталось, — прошепелестел бесплотный голос из-под совершенно скрытого чернотой матерчатого капюшона, — скоро... уже скоро...

То, что с ним случилось, выходом из беспамястства назвать было никак нельзя. Потому что память уперлась руками и ногами и окопалась в самом отдаленном уголке мозга, где ему хода отродясь не бывало. Над ухом что-то надсадно орало. Обратив туда мутные очи,

он все же сумел выдать из себя укоризненное: «Ну шо вы так орете? Я и в первый раз все прекрасно слышал!» — и аккуратно прилег с явным намерением отдохнуть дальше. Но тут какой-то инстинкт, спрятанный, видимо, на глубине подсознания, заставил его забыть про страшную боль в голове и прочих членах и прямо с пола взлететь в стойку «смирно».

— Здра жла вашество! — Выпалив эту фразу, он, почему-то, почувствовал себя гораздо легче.

— Эк ты... очнулся, — процедил все еще не окончательно проснувшийся Начальник, — ну здравствуй, здравствуй... Ты чьих будешь? И КТО ТЕБЯ ПОСЛАЛ? — вдруг взревел он.

— Н-никто, — от внезапного страха и беспомощности подогнулись колени. Двое зеленых качков тупо глазели на начинающийся допрос и внаглую ухмылялись. А память все так же не желала вылезать и говорить, кто он и откуда. Впрочем, в знак добрых намерений она выкинула одного заложника. Это оказалось одно странное, но, видимо, имя.

— Дентарг... — медленно, словно пробуя на вкус, произнес он. И с удивлением обнаружил, как зеленые морды пехотинцев вытягиваются, а нижние челюсти у каждого тичетно, но честно пытаются дотянуться до центра кирас.

— Ы! Сами, значит, послали? Ну-ну... — Старый ветеран кивнул обоим доставившим бесчувственную ношу воинам, и те, радуясь подтвердившейся возможности, ретировались.

А он все еще ничего не понимал. Произнесенные имена для него были всего лишь именами, он не знал, кто скрывается за ними. Но произведенный на окружающих эффект сам говорил за себя. Видимо, он был посланником каких-то важных шишек.

— Так что, в молчанку играть будем, или оправдания разговаривать? — Начальник нетерпеливо всхрюкивал.

Он встряхнулся. Помотал головой. Правая рука, словно сама собой, широко размахнулась и... вцепилась в покатый зеленый лоб.

— Рры, — умно бормотнул он, и вдруг воспоминания хлынули порционным потоком. — Сержант Зеленого Отряда Сенгард прибыл по спецзаданию от клана Теневой Луны! Доставленные сведения помечены тройным крестом и грифом высшей секретности! Полковник Дентарг, — он заговорщически оскалился в сторону одноглазого, — велел приступить к действиям немедленно!

— Ахм... — Все еще не проснувшийся Начальник вяло отдал честь простому сержанту. — Огры, значит? Спецзадание, па-анимаешь? Ну, выкладывайте, сержант. Лейтенант Каргат Мечерукий готов... Ыыхххх, — он широко зевнул, прогоняя остатки чуткого солдатского сна и выпрямился, — готов выслушать ваши сведения, сержант.

Когда тьма стала почти непроглядной, челюсти огромного каменного черепа распахнулись. Что-то двуногое и двурукое, но совсем не похожее ни на орка, ни на человека, ни даже на эльфа, слегка пошатываясь, выскользнуло из разверстой пасти с внутренней стороны и, пригибаясь и поворачивая угловатой

«Кричи, кричи...
Недолго осталось, —
прошепелестел бесплотный
голос из-под совершенно
скрытого чернотой
матерчатого
капюшона, —
скоро... уже скоро...»





« Не разбираясь где кто, Сенгард сначала попытался попросту отвинтить голову противнику Начальника, что ему легко удалось, но к вящему изумлению орка борьба не прекратилась, а напротив: обиженное пыхтение свидетельствовало, что одноглазый получил в бубен сильнее, чем обычно. »



башкой, направилось к центру деревни. Часовые на охранной башне не заметили, как существо тихо проскользнуло в калитку той фермы, на крыше которой под ласковым ночным ветерком мерно покачивался украшенный выбеленным человеческим черепом боевой штандарт...

— Ну, вы меня понимаете, гражданин Каргат? Без-от-ла-гатель-но! Сам Дентарг велел наступать как можно быстрее! — Память и манеры стремительно возвращались, и результатом этого послужил непрерывный поток слов, лившийся без остановки.

— Блх... А и что? А и раз Дентарг приказал, значит выступим! — проникшись воинственным пылом, забасил Каргат. — Только... Нет, не выйдет ничего... — голос лейтенанта поскучнел. — Эх, сержант, — тоскливо буркнул он, — ты молодой еще... зеленый, а я уже много повидал. Думаешь, я еще до полковника, как твой Дентарг, не дослужился? Да я бы уже маршалом был, а то и... Но не хочу! Пойми, не хочу я сидеть в стороне, отдавать команды... Нет, мне бы в бой, секиру вверх, вниз... Срубить этим недоразумениям их острые уши, крушить человеческие шлемы, давить бородатых букашек... Но сейчас я

бессилен. Я круглые сутки сижу на своем стуле, — он с ненавистью пнул кресло, — и занимаюсь тремя делами: ем, сплю и полирую вот это. — Каргат с такой силой сунул свой блестящий даже в свете пары укрепленных у входа факелов крюк под нос Сенгарду, что тот отшатнулся. — Все! Не могу. Держит. Он держит.

— Кто? — страшным шепотом спросил сержант.

— Он! Зель Цер! Местная скелетина...

— Рыцарь?..

— ..Смерти. Только какие, к демону, они рыцари? Вот у людей — это рыцари. Брови, плечи, кони, доспехи... А это? Скелетина и есть. Сидит у себя в Храме Проклятых да заговоры против меня плетет.

— Но с кем?! Кстати, лейтенант, если вы уже в курсе, что происходит, то почему бы не прекратить безобразие?

— Не могу. НЕ МОГУ! Над ним же... власти никакой. Он сам по себе. Я главный над всеми, что ни скажу, все исполняют. Но если я отдам команду бежать, а потом выйдет эта ске... этот ррры-рыцарь и завопит: «Положите топор на этого старпера и идите по домам», все остановятся! Даже если уже побежали.

— По...

— Потому что! Потому что не надо думать, будто это простой мертвяк! Да, знаю, его ткну пальцем — рассыплется, но поди дотягнись! Понимаешь, сержант, — жаркое, источающее аромат давно съеденного мяса дыхание в темноте опалило ухо Сенгарда, — он может заставить тебя разложиться, просто посмотрев на тебя! А сам становится только сильнее! Или зажжет пламя у тебя под ногами, в котором кожа заживо слезет с костей, — и ты просто растворишься! Нет, я не могу ему противоречить. Не могу.

— Упс! — Сенгард был ошарашен. — Ни фиги себе... — Больше никаких слов из него не выходило.

— Вот так-то, сержант. Потому-то я и не наступаю на остроухи, а только защищаюсь. Я боюсь, что посреди боя Скелетина

выйдет и просто прикажет моим войскам сложить оружие. И я опасаясь, что они это сделают! Не знаю, чего он хочет, но какой-то он... не такой.

— Вы хотите сказать...

— Хочу и скажу! Да, я подозреваю, что он не на нашей стороне. Но на чьей? А какая разница? Вот когда я жалею, что не стал полковником... А самое паскудное, что этим вооруженным до зубов нейтралитетом Скелетина не ограничивается. Он...

Каргат внезапно замолчал, предостерегающе подняв руку. Секунду он прислушивался, а потом внезапно бросился куда-то во мрак, и тут же раздались звуки нешуточной борьбы, приглушенное рычание, какой-то скрип и надсадный хрип. Пахнуло падалью.

Не раздумывая, Сенгард бросился на звук. Руки его, погружившись в темноту, плотную даже для орочьих глаз, нащупали два тела, сцепившихся в жарких объятиях маньяков-убийц: невысокий, но зверски сильный Каргат не на шутку схватился с кем-то, на удивление длинным, тощим, однако не менее мощным. Не разбираясь где кто, Сенгард сначала попытался попросту отвинтить голову противнику Начальника, что ему легко удалось, но к вящему изумлению орка борьба не прекратилась, а напротив: обиженное пыхтение свидетельствовало, что одноглазый получил в бубен сильнее, чем обычно. Щетина на загривке орка от ужаса превратилась в намагниченные железные иглы. То, что он держал в руках, определенно представляло собой чью-то башку, но тело, с которого он эту конечность снял, продолжало методично убивать его временного босса! Зеленая рука задрожала и разжалась. Сенгард, объятый ужасом, стуча зубами, начал отрывать от нападавшего все новые и новые куски. Через несколько секунд рядом с ним лежала куча стройматериала, которого легко хватило бы на постройку нового Каргата. Однако перспектива построить себе начальство своими руками не привлекла сержанта. Едва не падая в обморок, орк в очередной раз



протянул лапы за новой порцией ночного убийцы, но нащупал лишь пустоту! Совершенно ничего не понимая, он зашарил по извивающемуся телу одноглазого и, так и не нащупав ничего, кроме брыкавшегося босса, побежал зажигать факел.

Неровное, колеблющееся пламя озарило низкие своды хижины. Слегка поседевший на висках Сенгард, устало привалился к стене, лениво смотрел на Каргата, нервно отдиравшего от своей толстой шеи огромные костлявые руки и отбрасывавшего их в ту кучу, которую сержант так небрежно построил из кусков их общего противника. Потом лязгающие зубами и старающиеся пригладить шерсть на теле орки уселись друг напротив друга и глубоко задумались. Молчание нарушил, конечно, Сенгард.

— Мама... — голос бравого поланца Теневого Луны дрожал, — живучий, однако, оказался...

— Ась? — Каргат приложил к уху покрытую какой-то дрянью руку, — живучий? Сержант, ты совсем от страха с катушек съехал?



— Простите?

— Живучий? Мертвый, ты хотел сказать! Приглядись! Это ж мертвячок, по душу пришел... Вот по чью только?..

Сенгард честно перевел ошарашенный взгляд на кучу останков, но взглянуть не успел: что-то преболно укусило его за ногу. Карие глаза нехотя опустились вниз, и взору их открылось широко улыбавшееся человеческое лицо. Пустые, поеденные червями глазницы на пергаментной иссохшей коже слегка подергивались, а зубы с упоением вгрызались в его, Сенгардову, обувь...

— Ну, сержант, теперь надо выяснить, за что на тебя эта тварь хотела напасть.

— Г-господин лейтенант, но он же, вроде, вас хотел...

— Да нет, он явно по твою душу... Эй, сержант, оставьте малодушие! Нет, народ мельчает... СЕРЖАНТ СЕНГАРД! ВСТА-А-АТЬ!

— Да, господин лейтенант! Раз... разрешите обратиться!

— Разрешаю.

— Но почему вы уверены, что этот... это пришло не за вами?

— Как? А за мной-то за что?

Фигура в балахоне оторвалась от эбонитового шара, стоявшего на подставке, выполненной из серебра в форме двух ладоней скелета. Ее мелко трясло от ярости.

— Нет, Каргат, ты слишком просто отделался. Слишком безболезненно. Но ты умрешь. Сегодня, или завтра, или через неделю — не имеет значения.

Но ты умрешь. И этот сержант... Он тоже. За то, что осмелился мне помешать.

— Значит, Дентарг примет участие ЛИЧНО?!

— Именно так, ваше превосходительство.

— Это хорошо. Это, задери меня демон, очень даже хорошо! В таком случае выступаем через час. Отря-а-а-ад! На гы-гы расчитайся!

— Гы! Гы! — загремело над лагерем.

— Орки! Властью, данной мне Черной Рукой, Железным Кулаком и Алюминиевым Предплечьем, поход на эльфов объявляю открытым! — Каргат, обычно немногословный и несколько косноязычный, перед своими солдатами становился истинным оратором.

— Урра-а-а! — грянуло над вытопанной множеством подкопанных сапог поляной, и поход начался.

После возвращения части памяти Сенгард первый раз принимал участие в бою. Где-то краем сознания он понимал, что стал сержантом совсем не за искусством вязания на спицах, но, к собственному стыду, ощущал себя зеленым... то есть, желторотым сагагой. Впрочем, бой начался в истинно орочьем стиле — безо всяких вызовов, витиеватых бесед лидеров и пафосного направления лидерами своих войск на битву.

У противника дело с организацией защиты обстояло гораздо хуже, чем у бесшабашных нападающих. Заспанный эльф-рейнджер, в боевой раскраске поверх помятой кирасы, читал долгую речь о необходимости защиты от «мерзких, подобных разрушительному и убийственному урагану в лесу, вырывающему с корнем огромные вековые деревья и иссушающего и без того редкие озера, врагов». Это достойное лучших трибун красноречие дало Сенгарду и его десятку, составлявшему ударный отряд, время подобрать на расстояние полета топора. Рассредоточившись между деревьями, тролли-берсерки как следует размахнулись и...

УБИТЬ! УБИТЬ! УБИВАТЬ!

Боевое бешенство покинуло орка незадолго до того, как выжившие эльфы и их поредевшие помощники были аккуратно связаны и упакованы штабелями посреди занятой деревни. Старый тролль

«Нет, Каргат, ты слишком просто отделался. Слишком безболезненно. Но ты умрешь. Сегодня, или завтра, или через неделю — не имеет значения. Но ты умрешь. И этот сержант... Он тоже. За то, что осмелился мне помешать.»





«Я всегда говорил, Сенгард, что будь у тебя побольше голов, мы бы взял тебя в ученики,— добродушно пророкотал огр.»

с коричневыми возрастными пятнами на морде, засыпая по ходу рассказа, читал обездвиженным пленникам мораль о том, что Единный завещал делиться и что По Ту Сторону Портала на всех земли не хватает. Пленники, особенно карлики, свирепо ничего не отвечали (по причине наглухо заткнутых ртов), но ярости вращения их глаз могли бы позавидовать и Лордэронские Глазовращатели, у которых, как известно, другого занятия в жизни нет. А Сенгард, задумчиво бродя между штабелями, неожиданно увидел Каргата. Ветеран, аккуратно перевязывая небольшую царапину на правом предплечье, которую он по неосторожности нанес сам себе, разговаривал с кем-то большим, двухголовым и очень знакомым...

— Дентарг!!! Ваше превосходительство! — Сержант радостно заорал и кинулся к беседующей паре.

— Кого я вижу? — Никак лейтенант Сенгард? — Голоса шли из двух потоков, располагавшихся на одном гигантском теле, но говорившие старались не перебивать друг друга. Уже одно это было редкостью среди огров, хотя Сенгард не удивлялся. Дентарга он знал давно. Удивляло другое.

— Сержант, вашество... — орк скромно потупился.

— Разве? Правый, мы ошибся? — Левая голова недоуменно возрилась на «брата» единственным глазом.

— Мы? Нет, на мой взгляд, коллега, ошибается как раз этот юноша.

— Лейтенант Сенгард, — вдруг гаркнули обе, переходя с вольготной послебоевой интонации на официальную военную, — принять звание лейтенанта и врубиться во все, что вам говорят!

— Служу Клану, — радостно выпалил орк, отдавая котчем честь, — рад стараться, вашество!

— Я всегда говорил, Сенгард, что будь у тебя побольше голов, мы бы взял тебя в ученики, — добродушно пророкотал огр.

— Итак, лейтенант Каргат, лейтенант Сенгард, следующие сведения касаются только нас троих, и все. Поэтому мы предлагаем отойти вот туда, — правая голова зовуще кивнула в сторону большого и раскидистого ясеня.

За время, пока он направлялся к дереву, Сенгард успел окинуть взглядом поле битвы. Убитых было, слава Единому, немного. В основном это были воины противника, что дало новоиспеченному лейтенанту повод как для гордости, так и для грусти. Трупы надолго уже почти всем, в чьих жилах текла зеленая кровь. Почему же те, думал Сенгард, у кого она

красная, вечно пытаются искоренить всех, кто на них не похож даже этим? Но тут он чуть было не врезался носом в наполовину сломанный сучок того самого ясеня, что и был целью их ходьбы, и мысли сами собой повернулись в иное русло.

— Итак, господа, — головы говорили совершенно синхронно, — начну без обиняков. В здешней среде не все так благополучно, как казалось и хотелось бы. Есть все основания полагать, что в ваших кругах, Каргат, зреет предательство.

— Кто?! — Рев оскорбленного ветерана, резко начавшись, быстро оборвался. Кажется, мозги одноглазого орка, подстегнутые адреналином, начинали варить быстрее.

— Коллега Каргат, а я вот, кажется, догадываюсь... — Сенгард задумчиво потеребил отросшую за последнее время неожиданную для орка эспаньоль

ку. — Помните позавчерашнюю ночь?

— ...Помню, — буркнул лейтенант, — уже доходит. Сообразительный я, демон задержи... Дентарг, ну а ты-то, старая bestia, откель все знаешь? Это же вроде только мои подозрения...

— Должность обязывает, — левая голова многозначительно хмыкнула, — разведка доносит.

— Это ты что ж, двухголовый, следишь, что ли, за мной?

— Нет, Каргат, что ты... Тут все гораздо сложнее, — теперь уже загадочно ухмылялась и правая пасть Дентарга, — но методов я тебе выдавать не буду. Теневой Луне просто нужно знать, как проходит кампания на вверенных ей участках.

— Ладно, замнем для ясности, — сердито рыкнул одноглазый, — продолжай.

— Так вот, как ты, Каргат, понимаешь, то ночное нападение на тебя в твоей собственной штабквартире могло быть устроено лишь одним существом. Я бы даже сказал, одним видом существа, но не скажу. Потому что такое существо поблизости от тебя было только в единственном экземпляре.

— Зель Цер?!

— Он...

— ...самый, — головы заговорили, дополняя друг друга.

— Ты знаешь, откуда появлялся...

— ...вернее, появились первые Рыцари Смерти?

— Ну, — вставил свой голос Сенгард, — насколько я знаю, кто-то там кого-то убил...

— Все эти детские сказочки оставьте юным гоблинам, — досадливо отмахнулся огр, отчего пробежавший мимо батрак с тарелкой жареных свиных ребер изобразил змею и изогнулся, дабы не попасть под кулак полковника.

— Все дело в том, что...

— ...первых Рыцарей создали наши некроманты, когда людские рыцари начали воспитывать



в своих учениках такой фанатизм, что те обрели совершенно новые способности! И создали, как ты думаешь, из кого?

— Ну... как всегда, видимо, из мертвяков каких... Вон, у каждой скелетины только костяк один из-под капюшона...

— Из мертвяков — это понятно. Но ты, Каргат, наверняка помнишь, КОГО некролиты брали в качестве подсобного материала и КТО, в конце концов, оказался настолько силен благодаря своей фанатичной мощи ДО смерти, что смог уничтожить своих создателей и занять их место. Предполагаемые рабы оказались чуть ли не хозяевами.

— Уважаемый Каргат наверняка также помнит, что никто не спрашивал мертвых, хотя бы они идти против бывших своих союзников. И умерших паладинов делала тем, чем они сейчас и являются. Я бы не сказал, что это так приятно — помнить все после того, как тебя убили.

Только тут все трое сообразили, что в деревушке установилась подозрительная тишина. Примолкли даже связанные попарно гномы, лишенные своих бутылок взрывной смеси. Они умудрялись даже с клепом во рту крыть захватчиков далеко не благим матом, от которого вяли даже длинные уши привыкших ко всему троллей. Сенгард, видя, как нахмурились все три брови Дентарга, резко обернулся, сжимая в руке топор. Хрипкое оханье Каргата подсказало орку, что ветеран видит то же самое.

Перед ними стоял... козел. Самый обычный козел, только полуметра метров в холке и, кроме двух положенных, имевший два лишних рога на морде. И еще одной отличительной чертой рогатой скотины было полное отсутствие каких-либо кожных покровов. Видимо, наилучшим словом будет описать это явление как «скелет козла с лишними рогами». Чуть выше безучастного черепа животного располагался еще один, чело-веческий, покрытый просторным капюшоном. Череп переходил в длинное, но ужасно тощее тело, почти обтянутое просторным зеленым балахоном.

— Зель Цер! — Из горла Каргата, впервые изменившего хозяину, вырвался лишь жалкий хрип.

— Уважаемый Каргат также, видимо, помнит осаду небольшого, всеми ныне забытого города людей неподалеку от Лордэрона? И десяток паладинов, которые противостояли целой сотне орков уже после того, как последний житель упал под ударами ваших клинков? И последнего из них, капитана Зельцера, только что получившего свой сан и утратившего звание? К сожалению, я не мог присутствовать в ваших рядах в тот день, уважаемый Каргат, ибо находился с другой стороны баррикад.

— Зель Цер... Зельцер... Зель Цер... Ты-ы-ы-ы-ы-ы-ы!! — Ударь сейчас прямо перед ним молния Единого, ветеран не был бы так сражен.

— Да,—просто сказал Рыцарь Смерти,—я. Понимаешь, Каргат, я ничего не забыл. Совсем. Может, по странной прихоти создавшего меня некролита, может, потому, что так сильно была моя ненависть к тебе, порождение Зла, может, потому что поклялся отомстить...

Перед глазами Каргата медленно проплыла картина, как он, еще сержант, обаятый восторгом битвы и близостью победы, выкрикивает боевой клич и вместе со своим десятком несется к дверям городской ратуши. Двери ратуши распахиваются, но вместо жирного и немощного прави-

теля перед ним высокий воин в сияющих латах, кое-где, впрочем, потускневших от зеленой крови.

— Ты пришло, чудовище?! — паладин, захлебываясь, кричит, вытягивая из-за спины огромный двуручный меч.—Назови же свое имя, дабы я знал, кто сейчас умрет!

И Каргат, совсем еще желторотый юнец, вдохновленный рассказами о доблести людей и романтичностью момента, орет во всю мощь своих легких: «Каргат!», но в этот момент паладин широким ударом продлевает глубокую борозду на лице юного орка, после чего правый глаз зеленого романтика закрывается. Навеки. Но Каргат этого еще не знает. Возмущенный такой явной подлостью, он рычит во все горло и своим не по росту огромным топором начинает теснить противника...

— Я же лично убил тебя! — Потрясенный ветеран опустил голову. Руки его дрожали.—Хотя и не хотел,—голос одноглазого стал совсем тихим.—Зачем ты тогда...

— Потому что вы — убийцы, порождения мрака, пришедшие к нам неизвестно откуда, должны быть истреблены! Потому что нет вам места на этой земле!

— Скажи мне, Зель Цер... или вернее, Зельцер,—пробасил вдруг молчавший Дентарг,—а почему вдруг? Неужели мы просили многого? Вы, люди, не используете столько земель, на которых могут спокойно жить наши племена, вы...

— Нет! Мы можем жить везде. Все, что видно вокруг, может пригодиться нам! А вы, зеленомордые захватчики, убиваете и крушите на своем пути все!

— Но только если нас к этому подтолкнуть, не так ли? Ведь не мы это начали. Во всех ваших летописях сказано: «А потом пришли орки. И началась война». Но нигде не сказано, что перед началом войны орки предложили мир и разумное сосуществование. Мы были готовы предоставить вам все, что знали мы, взамен на жалкий клочок этой огромной планеты, который нужен был нам лишь для того, чтобы сбежать из почти уничтоженного мира... но вы отказались и пошли против нас с огнем и сталью...

— И это было правильно. Потому что такие чудовища, как вы, должны быть и будете истреблены! Все! До единого!

— Ой, ой, ой, как страшно,—раздался вдруг спокойный голос,—до Единого? А не далекова-то ли метите, господин Зельцер? Что ж это такое получается? Прямо-таки сразу «истреблены»!

— Эт-то еще кто?... опешил даже Рыцарь Смерти.

— Эт-то, как вы изволили выразиться, лейтенант Сенгард! Собственной, между прочим, персона. Что вы, в самом деле, как я не знаю! Скажите, вы не хотели бы вести такое существование, какое ведете сейчас? Конечно-конечно, знаю, что не хотели бы, но в те тяжелые, смутные времена, которые были тогда, каждая боевая единица была на счету. Не так ли? А потому я бы попросил вас не выражаться! Я, батенька, готов говорить с высшими инстанциями, и уж поверьте мне, что убедить я их смогу. Верите?

— Вы осквернили мой труп!

— Во-первых, труп вам, уважаемый, уже не принадлежал, а был, в некотором смысле, собственностью мелких зверьков и птичек, известных нам под названием «вороны». А во-вторых, как я уже упоминал, каждая боевая единица была на счету. И то, что ваша, уважаемый, душа осталась в теле, промах исключительно ваш. Не будь у вас такой ненависти, сидели бы сейчас у Самого,—палец орка показал вверх,—да на арфе бы играли!

— Кто ты?! — Совсем сбитый с толку, мертвый колдун выдавил из себя только этот бессвязный вопрос.

— Кто я? Ну, дорогой мой!

Так я ж уже сказал — лейтенант Сенгард, воин армии...

— Стоп! Ты умрешь! Умрешь!

И ты, и он,—фаланга указательного пальца левой руки ткнула в Каргата,—и он, и все!

— Повторяетесь,—невозмутимо заявил орк.

— Подохнете!

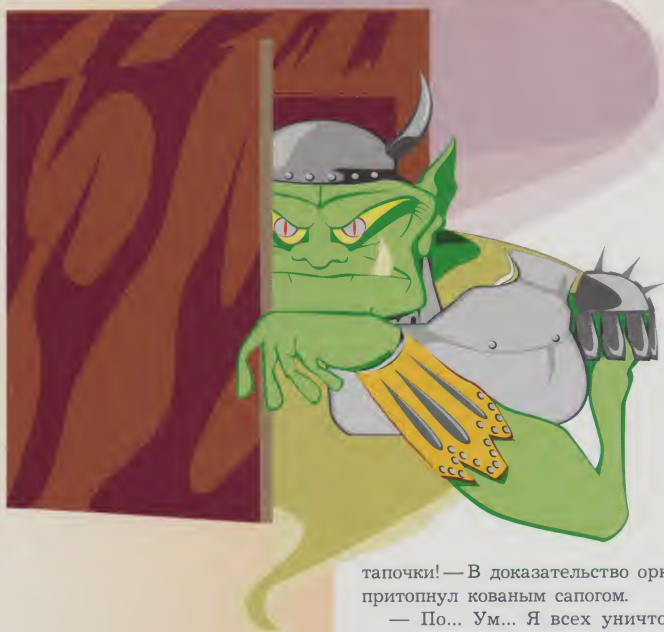
В страшных мучениях!

— Слова другие, а смысл все тот же. Слушай,—взорвался вдруг лейтенант,—ты, Алка-Зельцер, чего ты, в самом деле, как я не знаю! Не смеши мои

«Вы осквернили мой труп!»

«Во-первых, труп вам, уважаемый, уже не принадлежал, а был, в некотором смысле, собственностью мелких зверьков и птичек, известных нам под названием «вороны»»





«Ах ты...
Скелетина и есть
скелетина... — Топор
словно сам собой
оказался у него
в руке. Сильный удар
отрубил один из
загнутых книзу рогов
на морде козла.
Расчет оказался
верным — после
уничтожения юного
стрелка Зельцер
несколько ослабил
свое внимание по
отношению к другому
заклинанию, и вот
результат.
Рванувшись, козел,
забывший о том,
что он мертвый,
неграциозно скакнул
и понес всадника по
усеянному трупами
полю.»

тапочки! — В доказательство орк притопнул кованым сапогом.

— По... Ум... Я всех уничтожу, — взвизгнул скелет, — сейчас же!

С лишенных кожи губ сорвалась страшная, басовитая и тягучая фраза. Казалось, даже воздух загустел от мощи, вложенной в короткое последнее слово. Сенгард почувствовал, что для того, чтобы сделать даже самый короткий шаг, ему потребуется приложить немалое усилие. Дернув ногой, он попытался оторвать сапог от земли, но когда ему это удалось, он понял, что стоять будет дешево для здоровья. Услышав смех, он понял, что смеется Зельцер.

— Ну что? Как ходится, господа хорошие? А теперь позволяте это... Что еще?

Какой-то юный тролль, видимо в запале, воспользовался красноречивостью мага и, несмотря на то, что не мог двинуться с места, широко размахнулся и послал своего «маленького дружка» прямо в направлении прикрытого балахоном черепа. Видимо, юноша не учел, что при жизни это существо было опытным воином. Резко обернувшись и бросив показавшуюся пренебрежительной дребезжащую фразу, Зельцер поднял руку, и с нее сорвались две желтые молнии. Одна из них встретила на пути летящий топор, тут же заржавевший и лишившийся мгновенно сгнившей рукояти, а вторая угодила прямо в горячего стрелка... Когда с жертвы начали сползать уже мышцы, Сенгард, дрожа, отвернулся. Лишь когда затихающие стоны сказали о том, что бедняга разложился полностью, лейтенант, дрожа, поднял полный ненависти взгляд на Рыцаря.

— Ах ты... Скелетина и есть скелетина... — Топор словно сам собой оказался у него в руке. Сильный удар отрубил один из загнутых книзу рогов на морде

козла. Расчет оказался верным — после уничтожения юного стрелка Зельцер несколько ослабил свое внимание по отношению к другому заклинанию, и вот результат. Рванувшись, козел, забывший о том, что он мертвый, неграциозно скакнул и понес всадника по усеянному трупами полю. Но охваченный яростью Рыцарь Смерти быстро взял себя в руки, и началось светопреставление.

— Придите! Восстаньте! Убейте!

Это были единственные три слова, которые Сенгард различил среди неразборчивого бормотания мага.

Земля зашевелилась. В воздухе разнесся букет ароматов кладбища, болота и чего-то еще гнилого. Словно надоевшую одежду, трупы сбрасывали с себя плоть на смятую множеством ног, сапог и копыт землю и вставали. Скелеты, скелеты, и не было им конца. Судя по вспучивавшейся почве, на зов Зельцера шли даже те, кто был здесь похоронен очень давно. Секундная заминка — и армия скелетов двинулась по направлению к оторопевшим оркам, ограм и троллям...

Первым опомнился, как ни странно, Каргат. Вопя: «Жить хочешь?!» — он подбежал к ближайшему пленнику и быстро разрезал крюком его путы. Пленник, оказавшийся несколько помятым рейнджером, схватил ближайшую валявшуюся дубину и встал рядом со Сенгардом, занимая оборону. Скелеты ринулись на противника, однако более быстрые орки уже дорезали веревки на последних пленных, и вскоре костяную армию встретила чуть меньшая, но лучше подкованная в битвах группа защитников!

Бой начался. Снова. На том же месте. Отрубая сухие конечности и стараясь по старой памяти не поранить какого-нибудь союзника, Сенгард ревел и рубил все, на чем не бы-

ло ничего... Вновь окружающее превратилось в набор отдельных кадров. Вот Каргат своим крюком хватает одного скелета за шею, в то время как несильно раненый час назад старейшина деревни спешно поднятым с земли мечом разрубает мертвеца на куски; вот толстый огр вместе с каким-то рыцарем, спина к спине, разнесет сухих мертвецов в щепки; а вот здоровенный берсерк проводит экспресс-курс обучения эльфов метанию топора. Эльфы оказались понятливыми.

И наконец, Сенгард узрел зачинщика свары — Зельцера. Расшвыривая во все стороны красноватые молнии одной рукой, Рыцарь другой рукой мастерски отбивал летящие и падающие на него удары неизвестно откуда взявшимся обломком топора. Взгляды орка и мертвого мага встретились. Костяные губы тронула издевательская улыбка. Череп под капюшоном словно раздулся, заполнив собой все обозримое пространство, а потом в самом мозгу Сенгарда раздался короткий и страшный вопль, и вот уже лейтенант чувствует, как начинает, правда, безболезненно, но в чем-то растворяться... Уже мутнеющим зрением он увидел огромный кулак Дентарга, вдребезги разносящий капюшон вместе с его содержимым, распадающегося на рога и копыта неправильного козла... А затем все погрузилось в... свет?

— Сеня! Ну куда это годится! Ой... Заснул мальчишка... — Мама подошла к неудобно лежавшему щекой на клавиатуре сыну и ласково потрепала его по голове. Глаза мальчика раскрылись.

— Ой, мама, а я такое видел... **MG**



ExcaliBug - крошечные Великие Герои.
 Добро пожаловать в волшебную страну
 ExcaliBug, где вот-вот разгорится битва между
 Светом и Тенью. Жизнь миллионов крошечных
 жучков зависит от исхода предстоящего
 столкновения. И только небольшая группка
 отважных насекомых решила вступить в эту
 вечную борьбу между Добром и Злом. Даже
 человеческие боги не смеют вмешиваться в этот
 мир. Но они преподнесли в дар маленьким
 Героям кусочек легендарного меча Экскалибур -
 волшебного меча короля Артура. Подарок богов
 поможет установить баланс Великих сил.

Игра вместила в себя все жанры:
 Action, Strategy, Adventure and RPG

- Более 40 героев и у каждого свои характер и личные качества
- RTS, ролевая игра и Adventure - все жанры в одной игре
- 3D движок последнего поколения
- Более 15 минут великолепного видео, увлекающего игрока в мир приключений четырех крошечных героев.

ExcaliBug

Системные требования:

- Minimum Pentium 200 Mhz
- 64 MB RAM
- CD-ROM 8X
- 8 MB Direct X comp.graphic card
- Direct X comp. Sound card
- Mouse
- 600 MB of HD free space



©2001 DINAMIC Multimedia. ©2001 «Руссобит-М».
 По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
 тел.: (095) 212-01-61, 212-01-61, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
 адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
 e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Челябинск
 Ул. Цвиллинга д.64

г. Махачкала
 Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
 Ул. Энгельса д.76
 Ул. Рубина д.5
 Проспект Ленина д.23

г. Норильск
 Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
 Ул. Ленина д.10
 Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
 Ул. Некрасова д.1
 Ул. Байкальская д.69
 Ул. Литвинова д.1
 Ул. Урицкого д.1, д.18
 Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
 Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
 ул. Коминтерна д.42
 магазин «Инфа»
 ул. Комсомольска д.58

г. Краснодар
 ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
 ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
 ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж
 Ул. Плеханова д.48
 Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
 Ростовская обл.
 ул. Строителей д.21
 пр. Курчатова д.17

г. Курск
 ул. Ленина д.2,
 гостиница «Центральная»
 5 этаж

г. Саратов
 Ул. Астраханская д.140
 Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
 Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
 клуб. «Дигер».
 Ул. Майская д.14
 Ул. Мира д.37
 магазин «Дрим»

г. Магадан
 Парковая д.13 к.205

г. Якутск
 ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
 ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
 ул. Пролетарская д.46

Москва
 Сеть магазинов «СОЮЗ»
 ТВЦ Горбушка Ул. Барклая
 д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
 Загородный пр. д.10
 Невский пр. д.52/54
 Лиговский пр. д.107
 Васильевский остров,
 Средний пр. д.46

г. Барнаул
 Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
 Ул. Емельянова д.34А

В Интернете можно много всего найти ценного. А еще короче, в Интернете — можно. Вот, например, мы все на самом-то деле вовсе не игровой журнал тут вам выпускаем. Мы — тайный Орден Любителей. Правда, есть разные мнения — Любителей чего?

Точку зрения нашего Бодмана на этот вопрос опубликовать вслух невозможно, ибо части наших читателей еще не исполнилось 16 лет. А точка зрения нашей Особой Бригады Железных Дровосеков вообще неизяснима русским литературным языком.

Но большинство из нас к извращениям нетерпимы и предпочитают быть Любителями Классики. Вас никогда не удивляло, откуда во всех вступиловах этого журнала столько Тургеневых, Толстых и прочих Герценов? То-то и оно. Любим мы их. И постоянно ищем в Интернете что-нибудь новенькое.

Вот знаете ли, что Тургенев в юности дружил семьями со снежным человеком? И сказано это на сайте...

Но дальше писать не могу. Запретили наши Дизайнеры.

Потому что такая мудрость в этот вот туповатый угол страницы не лезет. Так что читайте о сайтах про игры, ходите Строем под Барабан и не зыщите...

ИНТЕРНЕТ для геймера

Operation Flashpoint

Война уходит в онлайн

«Максимка» как идеал интернетчиков





Ⓜ Не удастся поспать в эти выходные...

Operation Flashpoint

Божественный Затак
free@godly.com

Operation Flashpoint — это не просто игра. Это война. Война не для одного, а для многих. И если в синглплеер вам предстояло пройти сорок с лишним миссий, основной целью которых было что-нибудь разгромить, то в мультиплеере все оказывается гораздо запущеннее. Вы только вдумайтесь: ПЯТЬ режимов игры. Это лишь то, что предлагают нам разработчики, а ведь уже есть и различные моды. Впрочем, рассказывать я буду исключительно о «родных» вариантах сетевого мочилова.

Как нетрудно сообразить, Operation Flashpoint выгодно отличается от всяких «квейков» и тому подобных «анрылов» со своими двумя-тремя режимами именно количеством. А как насчет качества? Об этом и расскажу. Потом дам конкретные советы.

Начнем со стандартных режимов.

Миссия 1-8_D_Paintball

Ну что тут скажешь? Разработчики, видимо, испугавшись возможных наездов со стороны всяких организаций, охраняющих

Впрочем, разработчикам можно сделать скидку. Учитывая, что Operation Flashpoint по максимуму приближена к реальности, то с некоторой натяжкой следует признать, что действительно в OFP превращение игрока в труп происходит за счет одного-двух попаданий свинца практически в любую часть тела.

Таким образом, название Paintball можно считать реабилитированным в глазах сторонников классического названия — Deathmatch.

Собственно, о чем тут речь? Да и так, поди, понятно — бега-



В Operation Flashpoint вместо роялей в кустах располагаются трактора, на которых, в отличие от роялей, можно ездить.

непорочную психику маленьких детей, обозвали самый что ни на есть обыкновенный Deathmatch не совсем обыкновенным словом Paintball. Вообще-то, в реальности пейнтбол — это когда шариками стреляют. Только правила там слегка иные, нежели в виртуальном Deathmatch. Одно попадание — и ты труп. Фраг то есть.

ем, стреляем в противника, набираем очки. Каждый сам за себя. Один убитый вами враг — одно очко. Побеждает тот, у кого за душой больше всего набранных фрагов к концу отведенного времени или кто первым набирает максимальное возможное количество очков.



Редкая картинка. Иван Степобитный чешет по трассе в облике обыкновенного гражданина. Притом что мог бы просто взять в руки «калаш» и порешить натовцев.

Миссия 2-5_Cooperative

Режим, в последнее время почему-то не очень популярный в жанре, который просто-таки просится именно в эту вариацию

игры. Помнится, сам столп жанра — Doom — содержал в себе эту примочку, которая добавляла интереса и расширяла возможности playability. Зачем ее убрали,



Я играю за НАТО. Это наш флаг. Его надо охранять.



Продолжаю играть за НАТО. Это их флаг. Его надо спереть.

например, в Quake, — неизвестно. Я понимаю, когда по сюжету не получается (как в Half-Life, например), но чтоб вот так вот...

Ладно, неважно. Главное, что Cooperative есть в Operation Flashpoint. И он там очень даже неплох, если бы не одно «но». Дело в том, что обычно в играх под Cooperative подразумевается прохождение данной конкретной «Кваки» вдвоем (иногда можно больше) — прохождение именно синглового режима. Путем логических умозаключений можно прийти к выводу, что

разработчики не шибко рассчитывали на классический Cooperative по следующим причинам:

1. Кампания «1985: Coldwar Crisis» — это не столько основная сюжетная ветка, сколько подрежим сингловой игры. Когда начнут выходить различные дополнения, они тоже будут считаться «кампаниями». Обратите внимание на папочку Campaigns. Пока что там лежит лишь файл 1985.pbo. Но недалек тот день, когда там появится еще не один *.pbo...

2. Увы, но кампания была сделана таким образом, что абсолютно все миссии вдвоем не пройдешь. Взять хотя бы приключения Дэвида Армстронга в тылу врага, где было необходимо ОДНОМУ прорываться сквозь ряды врагов. Или уровень с отважным, но сбитым в небе летчиком, которого берут в плен...

В общем, Cooperative играется на стандартных миссиях, и это, на мой взгляд, минус. Пройдя кампанию «1985», вы могли бы подсказывать товарищу по «кооперативу», что и как делать.

Сейчас же вам придется действовать буквально вслепую. Что поделаешь — издержки игровой индустрии.

Самое обидное, кстати, что если вас убивают, то вы не возрождаетесь, как в других режимах. Будьте осмотрительны.

Миссия 2-8_T_CapturetheFlag

Командная опять же игра. По стандартам все тех же 3D-action. Есть две команды (русские и натовцы). Есть две базы (русская и натовская). Есть два флага (угадайте, какие?).



Война уходит в онлайн

Как вы могли неоднократно читать, слышать или видеть, Operation Flashpoint — это не просто игра. Это военный симулятор. Неважно чего именно симулятор — главное, что игра про войну. Думаю, вы можете хотя бы примерно предположить, сколько ныне существующих геймеров увлекаются всеми этими милитаристическими штучками: оружием, бронетехникой, формой одежды и так далее. Отсюда и растущие аки грибы фэн-сайты Operation Flashpoint — игры, показавшей, что такое настоящая война.

Будем рассматривать самое-самое, что у нас есть по этому вопросу во Всемирной паутине.

Flashpoint on Xaos flashpoint.xaos.ru

В первую очередь пойдет практически единственный полезный сайт по Operation Flashpoint в России. Образовался он еще во времена выхода демоверсии игры и начинался, скорее всего, как любительская страничка. Делать его начали люди с самого крупного русскоязычного ресурса по Counter-Strike — Counter-Strike.Ru.

Сейчас это полнофункциональный сайт с огромным содержимым в виде всего, чего только можно.

Новости. Обновляются в среднем раз в пару дней — зато по несколько штук. Можно посмотреть архив старых новостей или даже добавить свою, если, конечно, есть что добавить. В новостной ленте публикуются всякие интересные вещи. Например, о выходящем в будущем патче, о готовящейся модификации OFP и так далее.

Материалы. Есть обзорный материал по самой игре. Имеются статьи самых разных направлений: тут и интервью с продюсером игры, и «Военные законы Мерфи», и статья о том, как создавали игру, и различные об-

зоры. Есть статьи-тutorials (обучающие материалы) по различным аспектам игры. Имеется полное прохождение игры. В наличии чит-коды и большой FAQ на тему OFP.



flashpoint.xaos.ru — лучший русскоязычный сайт, на котором можно найти практическую информацию по OFP.

Народное творчество. В этом разделе есть несколько десятков рассказов от авторов, чье вдохновение питалось игрой, а также полтора десятка обзоров от человека с никнеймом Slon[AC], которому спасибо за то, что так классно обращается с Photoshop. Ожидаются и различные прикольные скриншоты от игроков (сейчас этот раздел не работает).



Задача каждого игрока: по возможности захватить флаг противника и утащить его на свою базу. Понятно, что один на один тут не поиграешь, здесь за флагом бегают целые команды. И правильно делают — только так можно воспитать в сознании подрастающего поколения фактор «локтя товарища».

Интересное отличие «флэшпойнтовского» STF от других — учитывая немаленькие пространства карты, можно найти огромное количество обходных троп в лагерь противника. Таким образом, геймплей существенно меняется и требует от неподготов-

ленного игрока невероятных усилий по привыканию. Впрочем, смотрите дальше — вам помогут мои честные советы.

Цель игры — захват установленного количества флагов к определенному времени. Если к окончанию игры флагов все еще не хватает, побеждает тот, у кого их больше.

Да, кстати, здесь можно играть за гражданских лиц!

Миссия 1-8_D_FlagFight

Все вышеперечисленное было вполне стандартным для такого класса игр — десматч, тимплей да STF. Но есть и разного рода

интересные режимы, встроенные разработчиками для улады игроков со всего света. Один из этих режимов — FlagFight.

В принципе это тот же Deathmatch. Каждый сражается против всех остальных, зарабатывая фраги. Но есть один нюанс, кардинально меняющий геймплей. Дело в том, что на карте, помимо случайно разбросанных игроков, есть один флаг и одна база. Если вы подойдете к флагу, снимете его и доставите на базу, то получите аж 10 очков. Что равно убийству десяти противников. Таким образом, в этом режиме можно зарабатывать фраги двумя способами, что не может не радовать.

Миссия 2-8_HoldCity

Едва ли не самая масштабная и интересная вариация игры. На карте есть две команды и две базы. Соответственно каждая команда начинается на своей базе. Задача одной команды — удерживать город. Задача второй — этот самый город захватить.

Маленькое замечание: в этом режиме, так же, как и в Cooperative, если вас убивают, то вы уже НЕ возрождаетесь. Так что играть надо осмоторнее.

К команде, которая защищает город, может прийти подкрепление. Зато атакующая команда имеет преимущество — она заходит практически с любой стороны.



Файлы. Здесь вы найдете все, что вдруг может потребоваться вашей душе. Патчи? Есть. Хотите опробовать демоверсию? Запросто. Дополнительные миссии? СТО СЕМЬДЕСЯТ штук должны устроить любого геймера. У вас только демка, а поиграть хочется?

ДВЕСТИ миссий для демоверсии игры. По-моему, этого должно хватить на десять флэшпойнтов. Ну и в дополнение: несколько утилит для игры по Интернету, редакторы, различные инструменты. Самый, видимо, полезный раздел на всем сайте. Без шуток.

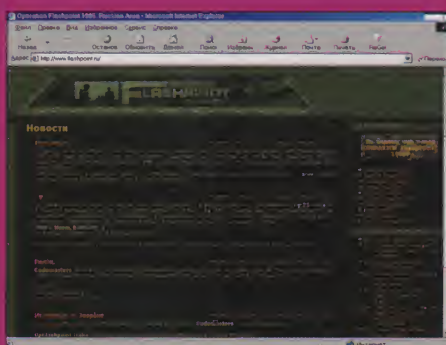
НАТО/СССР/Повстанцы. Описание видов солдат, техники и оружия всех трех сторон, участвующих в игре. Детально и даже с картинками.

Коммьюнити. Раздел для активных посетителей. Есть форумы, IRC-чат, также наличествует конкурс по игре. Особо активным предлагаются варианты хостинга на сайте, ссылки, ну и, разумеется, в самом конце немало об авторах сайта.

Operation Flashpoint 1985: Russian Area
www.flashpoint.ru

Второй и последний сайт по OFP в России. Отличается от Flashpoint on Chaos разве что наличием слегка иной информации и некоторых вещей, которых нет на том сайте. Впрочем, обо всем по порядку.

Новости. Здесь пишут как об общих новостях (вышел такой-то патч, делает то-то),



www.flashpoint.ru — здесь можно узнать свежие новости, поучаствовать во всяких обсуждениях. Естественно, на русском языке.

так и о более конкретизированных вещах. Например, вышел трейлер из мода такого-то. Или там-то объявлен конкурс по OFP. В целом ничего и обновляется чаще, чем новости на сайте конкурентов.

Пресса. Этакий корпоративный раздел: что пресса думает об Operation Flashpoint. Здесь собраны различные обзоры и материалы онлайн-пресс на тему Той Самой Игры.

Файлы. Сборник различных утилит, помогающих жить и воевать. Есть аж шесть ссылок на демоверсию, несколько редакторов карт для демоверсии, различные патчи для нее же и так далее. Органично дополняет то, что отсутствует на Flashpoint.Xaos.Ru.

Форум. Видимо, самый посещаемый раздел. Здесь обсуждают все: от зачатков тактики в OFP до правильного управления трактором. Также помогают становиться на ноги начинающим кланам.

Скриншот. То, что так и не воплотили на Flashpoint on Chaos. Здесь расположены различные читательские скриншоты. Одни — интересные. Другие — забавны. Третьи... впрочем, сами увидите.

Миссии. А вот этот раздел пока что не введен в эксплуатацию. Остается надеяться, что он будет не хуже своего аналога на вышеописанном сайте.

Оружие. Описание техники, солдат и оружия, использованного в Operation Flashpoint. На данный момент раздел заполнен едва на треть, но в скором времени его разработка будет завершена.

Учебка. Это раздел, как и «Миссии», пока что не готов. Возможно, к моменту прочтения данной статьи раздел будет полностью функционировать... Зайдите — узнаете.



Полезные советы

Теперь, собственно, о том, ради чего вы все это читаете.

Понятное дело, что играть в OFP — трудно. Из-за пресловутой реалистичности. Когда бегаешь, устаешь, когда в траве лежишь, тебя не видно, ну и все в таком же духе. Здесь не помогут стандартные «стрейфы влево от базы» — нужна тактика выживания.

Несколько советов непосредственно перед игрой.

Во-первых, устанавливая сервер, не включайте уровень сложности Veteran. Это лишь прибавит вам головной боли.

Во-вторых, не начинайте играть сложные и долгие режимы типа Hold the City, Capture the Flag или Cooperative. Лучше начинать с простых Paintball или FlagFight.

В-третьих, если вы собираетесь играть в многомер (четверо и более человек), то лучше всего попробовать свои силы в Capture the Flag. Поиграйте командой: двое на двое (или больше) плюс боты. В-четвертых, если есть возможность, назначайте себя командиром отряда (это в случае с командной игрой).

А теперь конкретная тактика.

Paintball

Главное — ЛЕЖАТЬ. Все равно, что вы собираетесь делать, в любом случае это надо делать ЛЕЖА. Собираетесь спрятаться в кустах? Ползите. Собираетесь открыть беглый огонь? Пожалуйста, но только не вздумайте вставать.

Потому что если вы встанете, то вас ТУТ же заметят и расстреляют. И правильно. В следующий раз будете осторожнее. Торопиться в OFP не следует.

Правильная тактика игры в Paintball такова:

1. Как только вас убили и вы возродились, первым делом оглянитесь — там ли кого-нибудь по-

близости. Если есть — стреляйте. Скорее всего, враг будет удивлен.

2. Убедившись, что рядом никого не осталось, найдите какое-нибудь деревце или кустик — в общем, укрытие. Аккуратно доползите до укрытия и осмотритесь. Проверьте, видно ли вас (рекомендуем включить вид от третьего лица — правый Enter).

3. Укрываться можно не только в кустах и деревьях — неплохо для этой цели подходят, например, мини-склады с боеприпасами или разного рода заборы, машины, домики.

4. О домах разговор отдельный. Можно забраться в какое-нибудь здание, скажем на чердак. Засесть там с M16 и косить врагов направо и налево (насколько позволяет слуховое окно).

5. Не бойтесь использовать гранаты. Это на первый взгляд кажется, что пока прицелишься, пока замахнешься да пока бросишь — пройдет куча времени, расстрелять три раза успеют. Если занять правильную позицию, то гранатами можно всю округу закидать, собрав с полдюжины фразгов.

6. Старайтесь стрелять одиночными выстрелами. В самом начале игры вас экипируют по полной, но потом будут давать 30 патронов — и делай что хочешь. Если очень нравится подавлять площадь огнем, ищите патроны. Они есть в специальных мини-складах. Там же, кстати, и гранаты есть.

7. Не забывайте про то, что враг может подкрасться незаметно. Отслеживайте все про-



исходящее вокруг вас, не увлекайтесь стрельбой по мишеням.

Cooperative

Сложный режим. Сложный хотя бы потому, что сюда можно вписать половину советов из раздела по пейнтболу. А дополнять все это — совсем другими, местами даже противоречивыми подсказками. Но ничего не поделаешь, работа у меня такая.

Тактика игры зависит от того персонажа, за которого вы играете. Лидером быть проще всего — приказывай да под пули не подставляйся. Но это только кажется. Потому что, во-первых, грамотно играть лидера не у всех получается, а во-вторых, напомню, в этом режиме ваша смерть автоматически означает, что вам придется выходить из игры.

Поэтому необходимо иметь в виду следующее:

1. Кем бы вы ни играли, НИ ПРИ КАКИХ УСЛОВИЯХ НЕ ВЫХОДИТЕ НА ОТКРЫТУЮ МЕСТНОСТЬ! Солдаты противника — это AI. Такой AI если заметит вас, то снимет с первого-второго попадания. А попадает этот Интеллектуальный Идиот с точностью 90 процентов.

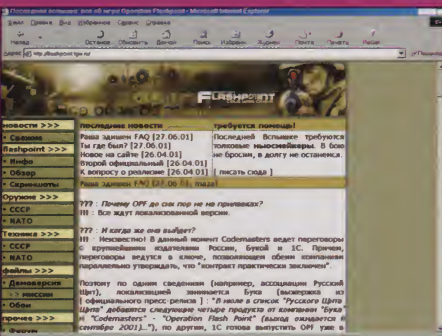
2. Играя лидером, не стесняйтесь указывать соратникам цели. Выползли, к примеру, на вражеский город — посмотрите. Вон там за заборчиком отдыхают трое солдат. Ага, вызываем LAW Soldier и просим стрелнуть в них (проделывается это очень просто — через радиокоманды). Едет, предположим, танк. Просите Mortar его уничтожить. Если

Ссылки. Как ни странно, здесь есть ссылка на Flashpoint.Xaos.Ru и на третий российский ресурс — «Последняя вспышка», а также на многое другое...

Последняя вспышка

flashpoint.tgw.ru/

На мой взгляд, это самый лучший в плане интересности фэн-сайт по игре.



flashpoint.tgw.ru — Маза в своем репертуаре. Легкий и понятный юмор, интересные описания и так далее.

Новости. Относительно свежие. Включают интересные сведения о локализации игры. Кстати, размышляются толковые люди, способные вести сайт. Вы считаете, что можете? Флаг вам в руки, линк чуть выше.

Flashpoint. Собственно об игре. Краткая информация по полной версии, перечисление достоинств игры, а также обзор на основе демоверсии. Имеются и полновесные красивые скриншоты.

Оружие. Помимо стандартной для всех сайтов информации об оружии, есть и сведения о реальных прототипах всех пушек в игре, даже с картинками! Товарищ Кольт, все дела...

Техника. То же, что и с оружием: все способы передвижения на четырех колесах (в том числе и бронированные) плюс картинки реальных прототипов и описательно-сравнительные характеристики.

Файлы. Разумеется, демоверсия. А также три десятка миссий для демоверсии Operation Flashpoint. И из интересного: восемь красивых обоев для Рабочего стола. Это большой плюс к найденному на Flashpoint.Xaos.Ru.

Прочее. Разумеется, форумы. Куда же без них? Ссылки на все самые интересные ресурсы по игре. И внимание! Два подраздела,

в которых вы найдете плакаты времен советской пропаганды на тему «Запад — это плохо». Как насчет плакатика с солдатом и подписью: «Охраняет землю свято от безумных планов НАТО»? Не обошлось и без прозападных агиток: «I want you for U.S. army!» Крайне рекомендуется зайти и посмотреть.

И наконец, об авторах. Тут Маза и прикнувшие к нему личности.

Впечатление от сайта — супер! Рекомендую зайти на все разделы, эмоционально подчеркнутые в статье.

Operation Flashpoint Network

www.3dactionplanet.com/flashpoint/

Неплохой заблудный сайт, отличающийся оперативно предоставляемыми новостями и тому подобной интересной ерундой. Что самое забавное — создан сайт при участии группы, писавшей музыку к Operation Flashpoint. Группа называется Seventh, исполняет тяжелое-электронную альтернативу и «живет» по адресу www.seventh.com.au.

Фанатам, знающим английский на уровне письменного, сей сайт будет крайне интересен.



Буквально метра не добежал до мини-склада. А ведь затарился бы гранатами, закидал бы всех в округе...

видите кучкующуюся пехоту, идущую на вас, вызывайте Machine Gunner. Ну и так далее. Главное — самому держаться как можно дальше от зоны боевых действий. На то вы и лидер.

3. Играть одним из солдат поддержки, не бегите сломя голову на врага. У вас есть лидер. Если вам на данный момент ничего не угрожает, то и не ищите себе неприятностей. Их вам подкинет всенародно любимый офицер-начальник. Представляете, как он огорчится, если его любимый LAW Soldier будет убит как раз перед приездом трех Т-34?

4. Охотясь на врага в зоне, где есть дома, будьте аккуратнее. Противник любит кемперить в каких-нибудь особенно выдающихся и интересных местах. Например, идете вы вдоль дома —

вдруг бац! И вы умерли. От чего? Да оттого что вражеский солдатик стоял на другой стороне дома и через два окна увидел вас.

5. Заборы. Замечательная вещь. Когда вы ползете вдоль забора и изредка поглядываете, что там за ним находится, вы крайне редко можете разглядеть оппонента. А вот он — крайне часто. Поэтому вдоль заборов либо надо быстро бегать, рискуя собственной шкурой, либо очень аккуратно ползти, следя за малейшим движением.

6. Самая большая проблема во многих «реалистичных» играх — перезарядка. Когда в самый интересный момент кончаются патроны, это ужасно. Поэтому следите за остатком в магазине и, если вам кажется, что надо поменять патроны, — меняйте. Но упаси вас кто угодно, не вздумайте уповать

на случай и дожимать патроны до последнего!

7. Вообще играть в OFP надо ползком. Проползли несколько метров — смотрите, не пошевелился ли что-нибудь в пределах видимости. Зашевелилось — цельтесь да стреляйте. Только со своими не перепутайте.

Capture the Flag

Тоже штука неоднозначная. Уж больно отличается этот режим в OFP от других игр. Там ведь как? Две одинаково расположенные базы (симметрия вплоть до миллиметра), два флага и куча оружия. А тут? Тут вам две команды, у каждой, конечно, есть и джипы, и даже БТР... Но с оружием проблемы вполне серьезные. Как я уже говорил, когда вас убивают, вы возрождаетесь

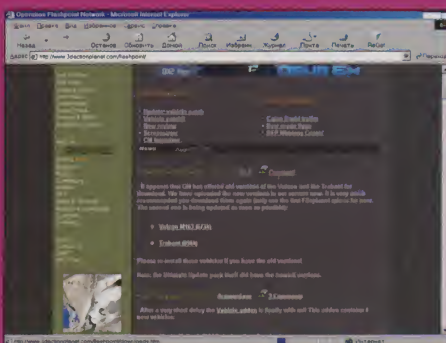
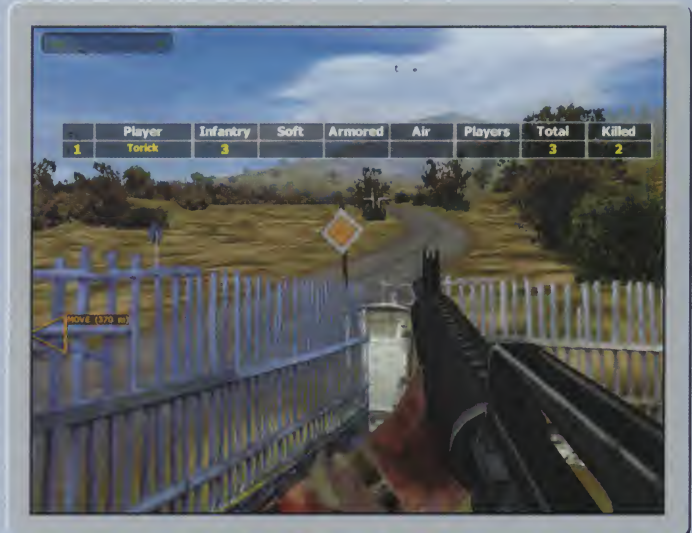
с М16/АК47 и одним магазином. Хорошо, что на базе можно пополнить запасы, но это только на базе!

В общем, играем примерно так:

1. Лидером хватаем команду и сажаем в БТР. Едем на базу, избегаем вражеских базутчиков, высаживаемся и, пока народ отвлекает огонь на себя, вытаскиваем флаг. После чего садимся в БТР и на всех парах оттуда уматываем.

2. Помните, что флаг вытаскивается несколько секунд, так что желательно, чтобы человека, снимающего флаг, кто-нибудь прикрывал.

3. Вариантов атаки может быть сколько угодно. Например, оставляете на базе двух хорошо экипированных ребят и с командой



www.3dactionplanet.com/flashpoint — вполне официальный сайт по Operation Flashpoint. Выглядит неплохо, инфы опять же накопать можно.

Новости. Самые свежие. Источником официальных новостей служат пресс-релизы напрямую из Codemasters. Разумеется, есть все.

Юниты. Раздел пока что в процессе разработки, но обещается ВСЯ доступная информация по солдатам и технике, имеющим место в игре.

The Game. Огромная, непередаваемая словачья статья об игре. Здесь, похоже, есть все, что

только можно было включить в обзор. Читайте, если позволяют знания. Крайне рекомендуется.

General Forum. Понятное дело, общий форум.

Downloads. Здесь можно скачать то, что сложно найти на других сайтах по OFP — начиная от внутриигровой музыки (понятное дело, если сайт ведет сама группа) и заканчивая видеороликами из игры.

Screenshots. Невообразимое количество картинок, снятых с самой игры.

Soundtrack. Нет, не могли они удержаться. В этом разделе Seventh выложили несколько треков из игры, а также видеоклип на песню Lifeless. Клип сделан на движке Operation Flashpoint и, несмотря на вес в 62 мегабайта, достоин скачивания.

Articles&Media. Здесь лежат всего две статьи: ревью игры и ее же ревью.

Далее идет довольно большой раздел Mission Editing. Он отличается обширным ассортиментом из следующих вещей:

Editing news. Новости на тему редактирования уровней. Сюда кладут постинги с форумов, ссылки на особенно интересные сайты и миссии. Если вы увлечаетесь редактированием OFP, то вам сюда.

Missions. Раздел еще не готов, но когда он встанет на ноги... даже боюсь себе представить, что здесь будет находиться. Тысяча миссий? Две? Три?..

MODs. Небольшие описания и ссылки на сайты по некоторым особо интересным модификациям игры.

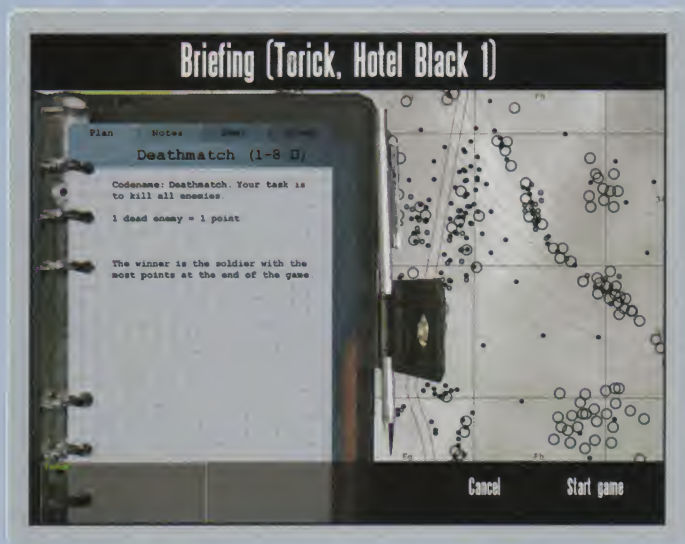
Campaigns. Кампании на основе оригинальной игры. Опять же скромные описания и ссылки на официальные сайты компаний. Рекомендуется на них посмотреть.

Models. Скоро придет в норму. Задумывается как архив неофициальных моделей — солдат, техники, оружия и так далее.

SFX. Различные звуки, изготавливаемые как для игры, так и для модификаций. Библиотека еще не готова.

Skins&Textures. Шкурки для моделей и текстуры для статических объектов. Раздел интересен тем, кто собирается делать модификацию игры или кому просто надоело лица, имеющиеся в игре.

Tutorials. Материалы по редактированию всего, что есть в игре. Как вставлять парашютистов, как делать карту для режима Capture the Flag — все это есть здесь, правда, на английском.



рвете через лес. Обойдя вражеское флагохранилище со стороны, с которой противник вас просто не ждет, уничтожаете его и, схватив флаг, дуете на базу.

4. Обычно подступы к базам защищены разного рода препятствиями. Здесь очень хорошо применять гранаты, кидая их в укрывшихся солдат. Никакие брестеры врагу не помогут.

5. Джип — не очень удобное в плане брони средство передвижения и нападения на врага. На нем можно в кратчайшие сроки достичь любой точки карты. Таким образом, можно доехать до вражеской базы, украсть флаг и потом на том же джипе вернуться домой. А можно добраться на своих двоих и, сперев знамя, заодно «одолжить» вражеский джип.

6. Из пункта 5 следует, что свой джип хорошо бы держать подальше от базы.

7. Охранять свою базу следует по всему периметру. Никогда не знаешь, откуда выйдут солдаты противника.

FlagFight

Самое, наверное, интересное развлечение для малого количества игроков. Оно же самое частое в плане смерти. Можете даже не прикидывать, сколько раз вас убьют. Скажу одно: МНОГО. Особенно в первые раз десять. Потом либо привыкнете, либо научитесь не умирать. Научитесь не бежать сломя голову за флагом, но и не лежать в нычке, охраняя его от посягательств оппонентов. Научитесь экономить патроны и заранее знать, откуда,

скорее всего, возникнет враг. Научитесь играть, в конце концов.

Но это — потом. А сейчас:

1. В первую очередь — см. Paintball. Рядом с вами наверняка найдутся один-два потенциальных врага, которые просто напрашиваются на пару выстрелов каждый.

2. Во вторую очередь начинайте потихоньку ползти к флагу. Не бойтесь останавливаться каждые десять секунд и осматриваться. Все-таки лучше заранее увидеть врага, нежели дожидаться, когда вы доползете до флага и вас честно снимут со спины.

3. Добравшись до флага, лягте где-нибудь за углом и смотрите, не найдутся ли такие же, как вы, охотники до халявных 10 очков. Снимайте каждого претендента и, почувствовав, что их поток иссяк, попробуйте сами снять флаг.

4. Дальше есть два варианта.

4а. Вы хватаете флаг и бежите по дороге напрямую в город, чтобы водрузить стяг на законное место. В этом случае можете уповать исключительно на удачу, потому что больше не на что. В вас будут стрелять. Много и часто. Так что — Run, Lola, Run!

4б. Забрав знамя, вы ползете по кустам куда-нибудь подальше. Вам ничего не угрожает. Вы в стороне от боевых действий. Вы ползете, насвистывая, скажем, гимн Советского Союза. Ползете вдоль дороги метров на пятьсот от нее. Доползаете до городка, потом бежите в центр и ставите флаг. Долго? Зато 10 очков.

Немного об оружии

Тактико-технические характеристики некоторых огнестрельных видов оружия, имеющихся в наличии в Operation Flashpoint. Информация приведена исключительно для того, чтобы вы всегда могли сориентироваться, что выбрать: M16 или AK47? M60 или PK? Сначала ТХ натовских пушек.

M16

Магазин: 30 патронов.

Режимы стрельбы: одиночный и очередь (3 выстрела).

Обыкновенная винтовка. Есть практически у каждого солдата.

M60

Магазин: 100 патронов.

Режимы стрельбы: полностью автоматический.

Ручной пулемет. Способен подавлять огнем немаленькую площадь. Естественно, шансы на попадание при всей скорости M60 близятся к нулю. Есть у мини-ганнера.

XM177E2

Магазин: 30 патронов.

Режимы стрельбы: одиночный и полностью автоматический.

При всем своем трудном названии, этот автомат используется крайне редко, потому что его носят лишь пилоты и водители-механики. В плане атаки на противника — аналог M16, ничего выдающегося.

HK

Магазин: 30 патронов.

Режимы стрельбы: одиночный и полностью автоматический.

Очень похожий на предыдущий образец военной техники этот Heckler&Koh является автоматом с глушителем и стоит на вооружении у спецвойск (в НАТО они называются BlackOps). Великолечно помогает в разведке и в различных диверсионных операциях.

M21

Магазин: 20 патронов.

Режимы стрельбы: одиночный.

Снайперская винтовка. Используется соответственно снайперами. Способна снести



Scripting. Статьи по самому трудному в плане редактирования — сценарии поведения различных объектов. Например, как сделать машину, которая, достигнув скорости в 35 миль, взрывается? Читайте на сайте.

Ну и дальше — всякие линки (среди которых, кстати, есть и упомянутые в тексте русские фэн-сайты), контакты и тому подобное.

Coldwar Flashpoint

www.coldwarflashpoint.com/

Самый первый англоязычный фэн-сайт по игре. Он был открыт еще аж в 1999 году и с самого начала поддерживался компанией Bohemia Interactive, создавшей Operation Flashpoint. На сайте есть следующие разделы:

Новости. Куда же без них? Здесь есть эксклюзивные новости (например, о выходящем аддоне), интересные новости (здесь впервые была засвечена новость о конкурсе на лучший скринсейвер на тему OFP) и тому подобные новости.

Screenshots. Скриншоты из различных версий игры. Очень интересные по своей сути картинки.

Downloads. Ничего особенного. Демка, несколько трейлеров из игры, патчи и аддоны.

Forums. Раньше здесь был собственный форум. Сейчас тут стоит ссылка на официальный форум, расположенный на сайте Bohemia Interactive.

Links. Пара официальных сайтов игры.

Chat. Место, где могут пообщаться фанаты игры.

Missions. В этом разделе пока что одна миссия, но в скором времени ожидаются и другие.

Editor Help. Пара статей по редактированию уровней.

В целом сайт держится на поверхности лишь за счет новостей. Они действительно актуальны и интересны.

Flash Point Center

www.operationflashpoint.net/

Огромнейший сайт по Operation Flashpoint, который только можно было найти в Сети. Здесь есть ВСЕ. Новости, форумы, интервью с создателями, обзоры игры и дополнительные миссии, статьи на различные темы, прохождение оригинальной кампании,



www.operationflashpoint.net — просто-таки главный центр управления ресурсами по игре.

тактические руководства, руководства по редактированию игры, тактика и модификации, а также ссылки на сайты модификаций и различных кланов, полная информация по игре, форумы и так далее.

Целый, не побоюсь этого слова, игровой портал. По одной-единственной игре — Operation Flashpoint. Она ведь того заслужила.



голову воробью, сидящему на башне колокольни, которая находится на Desert Island, если стрелять с чердака дома в Худане. Теперь перейдем к отечественному вооружению. Практически у каждой «западной» пушки есть свой аналог среди советских разнокалиберных представителей оборонной промышленности.

AK47

Магазин: 30 патронов.

Режимы стрельбы: одиночный, очередь (три выстрела) и полностью автоматический.

Переделанный вариант AK47 (кстати, чешский вариант «калаша-47» есть в синглпле, им пользуются повстанцы). Отличается улучшенной стрельбой и прицеливанием. Ничего выдающегося и отличного от M16 здесь нет, НО! Опция Full Auto (полностью автоматический режим стрельбы) однозначно склоняет пехотинцев всего мира использовать именно этот автомат.

PK

Магазин: 100 патронов.

Режимы стрельбы: полностью автоматический.

Советский аналог M60. Ручной пулемет, который, однако, стреляет ощутимо быстрее, нежели его американский собрат. Используется, понятно, пулеметчиками.

AK47SU

Магазин: 30 патронов.

Режимы стрельбы: одиночный, очередь (три выстрела) и полностью автоматический.

Почему-то без глушителя (SU — подозреваю, что имеется в виду Suppressed), зато аккуратнее, чем AK47. Используется спецназовцами.

SVD Dragunov

Магазин: 10 патронов.

Режимы стрельбы: одиночный.

Снайперская винтовка Драгунова (СВД). От M21 отличается облегченным аж в два раза количеством патронов в магазине. Способна выбить глаз воробью, сидящему на башне колокольни, находящейся на Desert Island, если стрелять с чердака дома в Худане.

5. Можно и не хватать флаг. Можно много и нудно кемперить. Сидеть в какой-нибудь умной заставе и отстреливать пробегающих мимо конкурентов. Разбивать лагерь хорошо возле флага и места, куда этот флаг надо притащить. Можно и на середине дороги, где-нибудь в кустах.

6. Способ из пункта 5 хорош при условии наличия четырех-пяти магазинов для M16. Также не забывайте пополнять боезапас из соответствующих мини-складов. Самый лучший (и близкий) — возле флага. Там же, кстати, можно и «калашников» взять — это для фанатов всего советско-русского.

Hold the City

Уфф. Самый сложный режим игры. Operation Flashpoint — вообще штука сложная. А уж НТС... Тем более что тактика игры за одну из сторон кардинально отличается от тактики за вторую. Попробуем разбить это дело на две части.

Итак, Запад (aka НАТО).

1. Игра лидером автоматически вешает на вас преогромнейшую ответственность. Если вы погибаете, раунд проигран. Напрочь. Будьте предельно осторожны и не лезьте в гущу боя. Помните, что вы можете управлять своими ребятами. Например, на базе противника стоит БТР. Вероятно, там кто-то есть. А может, и никого. Но вы же не полезете под пули выяснять все обстоятельства? Достаточно приказать своему LAW Soldier уничтожить вражескую машину — и все, и выяснять ничего не надо. Или, например, вы в свой бинокль видите заныкавшегося вражеского бойца. Отдадите приказ на поражение и можете за него не беспокоиться, его уже сняли. А вот еще ситуация: где-то в городке тусуется несколько вражеских солдат.

2. Играя за кого-нибудь, кроме лидера, слушайтесь приказов. Как правило, вам дело говорят. Если, конечно, лидер правильный и хороший.

3. Играя за LAW Soldier, не забудьте, что у вас не только ракеты есть. Вам, между прочим, и M16 выдали. И кстати, выстрелив из LAW, потратьте несколько секунд на перезарядку. Сожалеть не будете, обещаю.

4. Играя за мини-ганнера, не бегайте. Спокойно ползите вдоль кустов. Помните, что ваша сила — в пулемете, а он, между прочим, вполне дальнобойный. И патронов должно хватить надолго.



5. Снайперам рекомендуется вообще не вставать. Разве что надо до безопасной точки добежать. Снайперам на то выдана маскировка, чтобы противник их не заметил. И помните, что увлекаться стрельбой не стоит. Потому что во время стрельбы вы смотрите в прицел, а в этот момент сбоку могут подойти какие-нибудь люди, жаждущие явно не хлеба и зрелищ... И действительно, с «калашом»-то в руках... какие тут зрелища?

6. Медик должен держаться в тылу и внимательно слушать радиопереговоры. Если командир сказал, что такой-то номер ранен, выясняйте, где он, и потихоньку ползите в его направлении. От кровопотери в OFP не умирают. Тут почему-то вообще нет кровотечения.

7. В нападении главную роль играет выяснение позиций врага и определение способов его (врага) оттуда вышибания. Можно зайти со стороны леса

и прорвать оборону со слабых мест типа снайперских нычек или пойти в лоб и закидать врага гранатами и ракетами. А можно вообще ворваться на базу на БТР и стрелять, пока машину не разнесут... Вариантов — МНОГО. Действуйте.

Тактика Востока (aka Советы)

1. В случае, если вы — параноидально-суицидальная личность с оттенками начинающегося маразма и старческого энуреза, вам следует оградить себя и свою базу как можно эффективнее. Для этого используют как пехоту, так и машины. Например, можно заныкать в кустах танк с неполным экипажем (водитель и стрелок), поставить LAW Soldier так, чтобы он видел приближающуюся технику, или загнать солдат в дома и просто ждть.

2. Можно действовать чуть активнее. Выбираем две предполагаемые точки нападения и отводим в эти стороны две группы на такое расстояние, чтобы город было еще видно. Расставляем солдат на подходах и ждем. Скорее всего, противник будет на всех парах мчаться в сторону города, не обращая внимания на лес вдоль дороги. А зря...

3. Ну и для товарищей Рэмбо представляю вариант «Лучшая защита — это нападение». Берем джип, сажаем туда мини-ганнера и мчим на вражескую базу. Доехав, высаживаем мини-ганнера и отстреливаем всех, кто еще есть на базе.

Вот в принципе и все, что я хотел сказать. Вся информация, изложенная выше, просто-таки обязана помочь вам в освоении этой замечательной милитаристической игры.

Удачи. **MG**



Вот наглец! Прибежал, вынес меня и готовится украсть флаг. Убивать таких надо во младенчестве!



«Максимка» как идеал интернетчиков

Божественный Затак
(free@godly.com)

Сложно представить себе хитовую игру, не имеющую десяток-другой Web-сайтов. Max Payne относится к разряду хитовых игр (более того, на мой взгляд, это лучший 3D-action года), но с сайтами как-то не сложилось... вот и пришлось вашему покорному слуге как следует полазить по Всемирной сети на предмет поиска Web-страничек, посвященных игре про скромного нью-йоркского полицейского...

3D Realms Site: Max Payne

www.3drealms.com/max

Эта страничка расположена на сайте компании 3D Realms. Нет, вы правильно догадались: они вовсе не разрабатывали игру.

у себя сайт по «Максу Пейну», и вот, что из этого вышло...

Сайт сделан очень интересным образом. Непосредственно разделов на нем нет, вся информация размещается на центральной странице. В download'e, к примеру, можно посмотреть

ция, определяющая степень кровавости и жестокости игры; Max Payne получил оценку «Детям до 17 — ни-ни!», а также визуально познакомитесь с самими ребятами из Remedy. Есть и BBS'ка, на которой приводятся отрывки из различных восхищенных откликов поигравших в «Макса». Не обошлось и без англоязычной неформативной лексик.

В плане полезности сайт себя вполне оправдывает наличием Max Payne FAQ — списком наиболее животрепещущих вопросов и ответов. Проясняется ситуация с разработчиками (к игре имеют отношение аж шесть компаний:

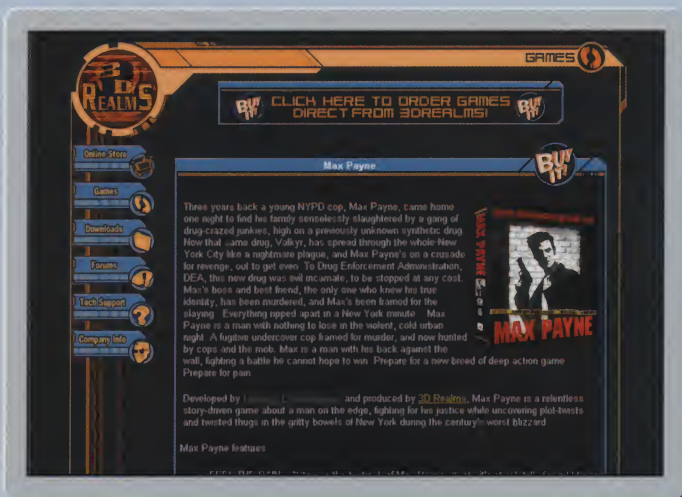
Max Payne Center

www.marpaynecenter.com

Сайт-близнец целой серии игровых порталов. Кстати, буквально рядом расположился сайт Operation Flashpoint Center — один из многих на этом портале.

Впрочем, схожестью дизайна разработчики не ограничились. В первую очередь поражает количество разделов — их не меньше, чем на сайте по OFP. С другой стороны, много — не значит качественно, поэтому обратим внимание лишь на самое интересное.

Hosting: здесь вам расскажут, как клево держать свой подсайт



Они даже не издавали ее. Просто Скотт Миллер и Джордж Бруссар спонсировали молодых ребят из Remedy на предмет создания «Макса». Они помогали добрыми советами, деньгами и др. Кстати, они же в свое время приветствовали появление игры Death Rally, где главным врагом игрока был... Duke Nukem, центральная фигура известнейшей игры от все тех же 3D Realms. В общем эти ребята запустили

самые свежие патчи, а также Texture Pack и несколько трейлеров — этого хватит для первичного и третичного знакомства с «Максом Пейном». По крайней мере, так считают разработчики.

Из интересного также можно найти раздел Other Cool Stuff. Здесь вы обнаружите ссылку на сайт композитора игры, репортаж о посещении командой разработчиков славного города Нью-Йорка, факс с рейтингом ESRB (ассоциа-



Remedy, 3D Realms, Gathering of Developers и Take 2 Interactive, а также «Логрус.ру» и «1C»).

на сервере Max Payne Center, зачем это нужно делать и какая от всего этого выгода.

Chatroom: а тут вы узнаете, как подключиться к официальному каналу сайта в сети IRC. Канал расположен на сервере irc.enterthegame.com, называется он #MaxPayneCenter.

Articles: сюда складываются статьи по различным тематикам, касающимся игры. Например, есть статья о вооружении «Макса» и соответствии его оружия реальным прототипам.

Interviews: ссылки на различные интервью с разработчиками. В частности, есть увлекательная беседа со Скоттом Миллером из 3D Realms.

Hot Topic: интересные статьи. Аналитика на различные темы типа «А нужен ли нам мод по „Матрице“, тем более что в „Максе Пейне“ есть фишка с замедлением времени?».

Cheats: чит-коды для игры. Представлены в полном объеме, за исключением так называемых Easter Eggs — занятных моментов в игре, представляющих не столько практический, сколько развлекательный интерес.

Max Payne Reviews: выдержки из статей о «Максе Пейне» с прилегающими рейтингами, с минимальным уровнем крутости — 4 из 5.

Mods&Editing: огромный отдельный форум, посвященный редактированию уровней и настроек игры, а также созданию модификаций.

Wallpapers: фанатское творчество на поприще создания обоев для Рабочего стола.

File Archive: здесь вы найдете все самое свежее в плане чего

ней или бесконечного Bullet-Time. Надо заметить, что в общем и целом этих модов там — завалиться можно.

Total Conversions: тотальные конверсии — это практически новые игры на старом движке, то есть в этом разделе лежат ссылки на интересные игры на движке «Макса Пейна».

Weapons: список оружия, его шансы на использование в игре, что напрямую зависит от его крутости, и кое-какие характеристики.

Tech Info: техническая информация о движке игры и о редакторе уровней.

Max Payne

<http://maxpayne.godgames.com>

Скромное название маленького, но очень официального сайта по игре. Очень красивый, вся графика сделана на Macromedia Flash. Даже музыка играет. На сайте были найдены основные фишки и нововведения игры. Сюжетец, движок, Bullet-Time — все дела...

Откопано несколько абзацев про сюжетную линию приключений Макса Пейна. Были также найдены многочисленные скриншоты из тех, что в свое время шокировали геймеров. Присутствует и несколько роликов.

Помимо этого здесь расположена информация о разработчике — Remedy. Вот этой информации на других сайтах точно не встретишь, сколько ни ищи.

Тут также можно найти относительно свежие новости, связанные с выходом «Макса» на мировой игровой рынок. Ничего осо-



Ну и, разумеется, здесь вам предложат купить американскую версию хита всего за \$49,99!

Payne Reactor

www.paynereactor.com

Интересный, хотя и средненький в плане дизайна сайт по «Максу». Отличается богатым наполнением рубрики Media, о чем я, естественно, расскажу. Но — по порядку.

Кликнув на Story, вы получите рассказец о полицейском по имени Макс Пейн, у которого убили жену и ребенка и который отправился мстить — сначала с береттой, а под конец игры и с гранатометом наперевес...

Можно найти интересные сведения о персонажах игры, а также сравнительные характеристики Макса Пейна — модель главного героя в начале и соответственно под конец разработки.

Приглашаем на вторую международную выставку «ИНТЕРНЕТ-ШОУ 2001» для пользователей всемирной сети

МОСКВА, Выставочный павильон «Триумф»

19 - 22 ноября 2001 года

<http://www.internet-show.ru>



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР: "Московский Комсомолец"

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ-СПОНСОР: Rambler

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ: "Business online", "Мобиле", "MegaGame",

"ИТ-Бизнес(CRN)", "PC Week/RE", "ComputeReview", "ПЛ: компьютеры",

"Русский Журнал", "Chip", "Мир связи.Connect", "Кирилл и Мефодий",

УТРО.Ru, CNews.Ru, LBN.Ru, LGG.Ru, Hotbox.Ru, Gazeta.ru

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИНФОРМАЦИОННОЕ АГЕНСТВО: "Финмаркет"

ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ ОБРАЩАЙТЕСЬ:

www.internet-show.ru

телефон/факс (095) 124-6292, 124-6294, 124-6674, 124-6476

e-mail: show2001@t-2-f.ru

ОРГАНИЗАТОРЫ:



Россия, Москва, 117218
ул. Кржижановского, 19/28
телефон/факс: (095) 124-6292/6294
website: www.algorithm.ru



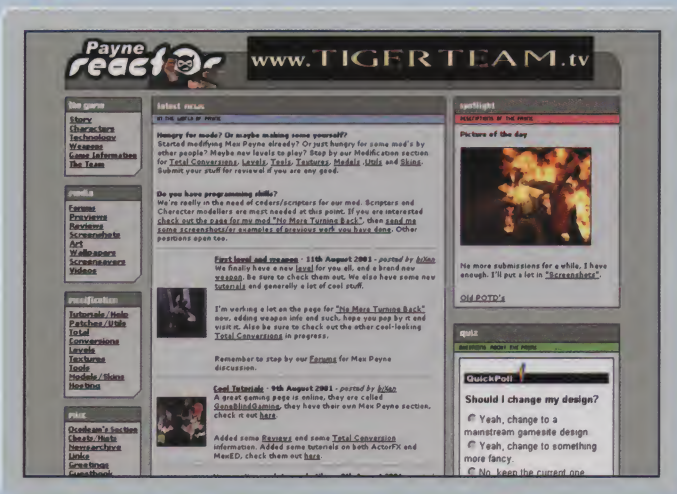
Россия, Москва, 103811
Костянский пер., 13
телефон: (095) 208-6319
факс: (095) 208-6301/6680
sistema-expo@mail.ru



бы скачать. Обоины, мультики, патчи и все в таком духе.

Mods Database: база данных по модификациям «Макса Пейна». Здесь собраны все мало-мальски интересные моды и что-то вроде трейнеров с функциями типа переключения уров-

бенного, хотя некоторые новостикши бывает просто интересно почитать. Раздел Forums ведет на официальные форумы 3D Realms, которые на момент написания были закрыты и в свою очередь вели на форумы новостного сайта Voodoo Extreme.



Плюс полезные сведения о движке игры, а также редакторе — в целом все напоминает краткий FAQ с вышеперечисленных серверов. Здесь же вы найдете полноценный разбор оружия на предмет его реалистичности, нахождения в игре и частоте использования в бою.

В одном из разделов можно найти скриншоты из различных версий игры. Будут интересны архивариусам, ведущим статистики и записи, связанные с прохождением. Помимо этого есть и оригинальный в своем жанре арт от фанатов «Макса Пейна».

Раздел Wallpapers предоставит в ваше пользование разного рода обои, так или иначе связанные с игрой. Понятное дело, что раз делали фанаты, особым блеском они не отличаются. Но в лю-

зователям в освоении Max-Editor. Плюс патчи и разного рода модификации игры. Можно найти и забавные вещи типа мода Lots of Gunz.

Помимо прочего на сайте содержится информация о создаваемых на движке Max Payne тотальных конверсиях игры. Будет интересно не только фанатам... Кстати, если кого интересует, можно найти и дополнительные неофициальные уровни. На данный момент он всего один, но, думаю, скоро люди подтянутся.

В раздел Textures складируются сборники текстур для редактора Max-Editor.

В соседнем разделе Tools обнаружили

ший минимум информации, — Max Payne.

Max Payne Headquarters

www.maxpayneheadquarters.com

Данный сайт интересен в первую очередь наличием форумов, посвященных не только игре, но и модификациям. Если вы со-

Короче говоря, MP Headquarters — рай для создателей модификаций для Max Payne.

Из остального — все, как обычно. Материалы непосредственно об игре, прохождения, статьи (причем полезные, например об оптимальной настройке «Макса Пейна»).

И разумеется, все виды общения — форумы, IRC-чат и так далее.



Maximum Payne

www.maximumpayne.com

Фанатский сайт, направленный в первую очередь на привлечение пользователей, интересующихся не столько практической информацией, сколько развлекательной. Ах, чего стоит только раздел Picture of the week! Сколько всего забавного там можно увидеть.

Есть и форумы, конечно, куда ж без них. Больше на сайте, впрочем, ничего особенного обнаружено не было. Зато этих самых форумов — аж пять штук. По идее, хватит за глаза.

В заключение хочу сказать, что, в отличие от Operation Flashpoint, по «Максу Пейну» в России сайтов обнаружено не было. Может быть, вы станете первым, кто запустит сервер MaxPayne.Ru? **MC**



бом случае рекомендую зайти и посмотреть, а вдруг что интересное обнаружите?

Обязательно зайдите и в раздел Videos — тут лежат видеоролики из различных версий игры. Довольно забавно сравнивать «Макса Пейна» версии 1999 года и 2001-го...

Также поблизости живут статьи, помогающие простым поль-

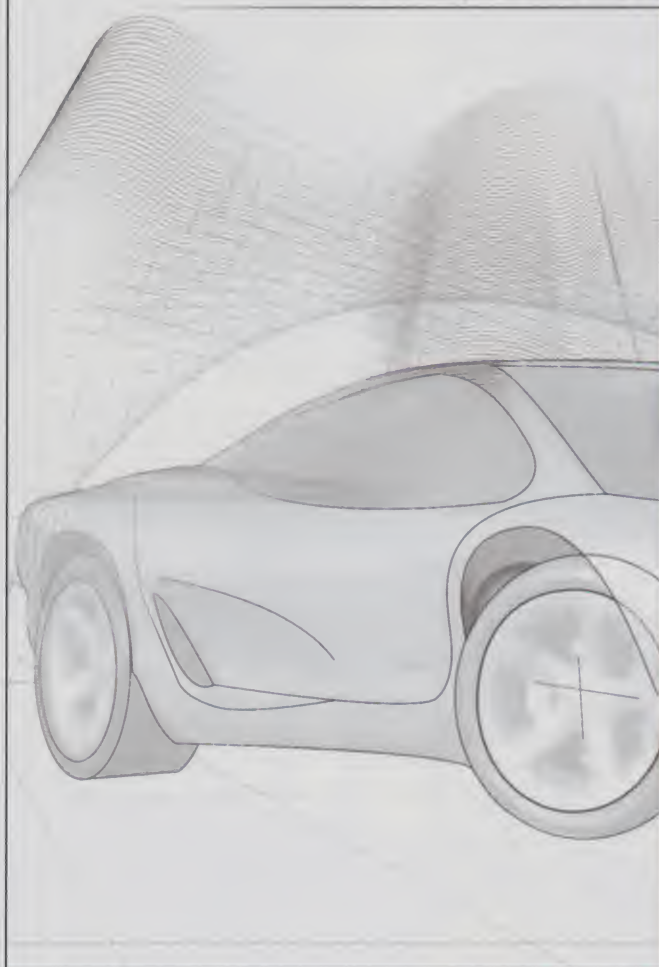
программы типа Max-FX. Редактирование уровней, текстур, картинок и тому подобное. Рядом же находятся модели и «шкурки» новых и не очень персонажей игры.

В общем сайт вытягивает твердую пятерочку в плане контента и не менее твердую троечку по дизайну. Все-таки лучше всего выглядит сайт, содержа-

бираетесь делать мод, уже делаете или давно доделали, советую заглянуть на форумы Max Payne Headquarters. Там вы найдете ответы на все вопросы, которые у вас могут возникнуть. Впрочем, помимо этого, вы можете договориться с владельцами сервера о хостинге официальной странички своего мода.



от простого к сложному



ХОСТИНГ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Business-сервер за \$25!*

- 80 Мб дискового пространства
- неограниченный трафик
- 30 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
- неограниченное количество e-mail адресов
- собственный CGI-каталог, SSI, PHP3, MySQL

Prof-сервер за \$42!*

- 100 Мб дискового пространства
- неограниченный трафик
- 50 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
- неограниченное количество e-mail адресов
- собственный CGI-каталог, SSI, PHP3, PHP4, MySQL, PostgreSQL, Java servlets
- полный доступ к конфигурации Apache
- mod_Perl, mod_PHP, gcc (GNU project C Compiler)

* при оплате за три месяца; все налоги включены.



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
www.host.ru

ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ

- канал 1 Гбит/с
- круглосуточная техническая поддержка
- любые объемы дополнительного дискового пространства
- все возможности хостинга
- постоянным клиентам-скидки!

Регистрация доменных имен

только для наших клиентов

домены в зонах .com, .org, .net - \$15/год*
домены в зоне .ru - \$24/год*

* все налоги включены.

При регистрации и оплате нового тарифного плана хостинга на 12 месяцев, регистрация и делегирование нового доменного имени для этого тарифного плана на первый год осуществляется **БЕСПЛАТНО!**

тел.: (095) 956-1380

тел.: (812) 326-4469

e-mail: hosting@zenon.net

Недавно весь научный мир потрясли скандальные события, связанные с далекой и загадочной Индией. Молодой молдавский палеонтолог Потопчу Махабхарату обнаружил в аллювиальных отложениях среднего плиоцена Нижней Сатьясаи сильно фоссилизированную челюсть гигантского ископаемого бобра. Простодушный молдаван так и назвал свою находку: Сатьясаи-Бобер. Неприятности начались позже, когда Борис Гребенщиков жестко раскритиковал выводы легкомысленного Потопчу. Известный певчий пророк заявил, что обнаруженное существо Сатьясаи — вовсе не бобер, а Баба; оно не сильно фоссилизировано, а сильно реализовано; и вообще челюсти иметь не может, ибо является богом, а боги, если и жуют, то исключительно духовно-мистическую жвачку (подобно самому Борису Гребенникову), отчего челюсти им не положены.

Огонь дискуссии разгорелся еще сильнее, когда пакистанские судмедэксперты, желая насолить индусам, воссоздали внешний облик загадочного существа по методу профессора Герасимова. Пресловутый «бобер» оказался как две капли воды похож на Дэвида Копперфилда — который, как известно, тоже творит разные чудеса, аккурат как Баба, и также многими почитается за божество. Вдобавок хорошо известно, что Клава

Anachronox



MISSION ~~IM~~POSSIBLE



Шиффер неоднократно называла Копперфилда «бабой» — а кому, как не ей, лучше знать такие подробности?

Однако Дэвид Копперфилд, как явствует хотя бы из присущего ему счета в швейцарском банке, вполне живет и здравствует, чего никак нельзя совместить с сильной фоссильзацией его ископаемой плиоценовой челюсти.

На основании всех этих аргументов ученый мир единодушно признал находку молдавского археолога вредным анахроническим парадоксом (сокращенно — «анахроноксом»), не имеющим право существовать и портить нервы стольким уважаемым людям. А если вы, также мною уважаемые читатели, не хотите, чтобы вам, в свою очередь, портили нервы всякие «анахроноксы», читайте лучше не палеонтологические вестники, а наш журнал. И тогда любой «Анахронокс» окажется вам по зубам, а некоторым даже по плечу, а то и того ниже.

Петр Курков

Три королевства II



Alone in the Dark 4:
The New Nightmare



Icewind Dale: Heart of Winter:
Trials of the Luremaster



ВСПОМНИТЬ ВСЁ

(серия 66, часть 2),

или

Постигая тайны МисТеха

В процессе игры на меня то и дело накатывали волны дежа-вю. При заставочном мультике — чистейший «Пятый элемент». Когда начал понемногу вникать в сюжет, пришел на память знаменитый блокбастер Джорджа Косматоса «Вспомнить все». Отдельные участки местности и персонажи напомнили классические «Звездные войны». Ну а великое множество биологических отходов со всей Вселенной заставили перечитать мой любимый бестселлер Роберта Шекли «Цивилизация статуса». Если у вас появятся новые аналогии, я не удивлюсь. Однако к делу — предстоит великое расследование.



Сергей Аверин aka Index

Спасение Вселенной — это, конечно, почетно, но... Не пора ли перекусить?

Слай Бутс

К сожалению, Анахронокс и к нему прилегающие миры весьма велики, поэтому придется опускать моменты типа «идите туда», «по-

говорите с тем»... Я выделил некоторые пункты, на которых споткнулся (или на которых можете споткнуться вы). Но по-хорошему — ходите везде и говорите со всеми, кто попадется под руку. И желательно по несколько раз. Тогда точно ничего не пропустите.

Кирпичный район

Все начинается с великого хамства: вас выкидывают из собственного офиса. Вас, частного детектива Слая Бутса (Sly Boots)! Неплохой повод для начала расследования. Поднимайтесь в офис, возьмите со стола камеру и подберите шифр к двери в бэк-офис.

Спускайтесь обратно в бар и поговорите с Роуди (Rowdy). Девушка рядом (Valesta) предлагает работенку в туннелях. Выходя из бара, попадаете в место, обозначаемое как Спираль Фонтана. Прямо за дверью переговорите с инопланетянином Айвой (Aewa), он посоветует вам найти его двоюродного брата (K'Conrad Khk).

Стоит поднабраться опыта в драках. Храм Мордобоя — первая же дверь справа, если стоять лицом к Фонтану. Заходите внутрь и пройдите обучение, состоящее из трех отдельных уроков (после каждого вам нужно выбежать из зала спарринга и подойти к хозяину еще раз). Выходите из Храма и бегите направо в первый коридор.



Паспорт

Anachronox

Жанр:

RPG

Разработчик:

ION Storm

Издатель:

Eidos

URL

www.anachronox.com



Герои

Сильвестр Слай Бутс

Главный герой всей эпопеи. Частный детектив со своей конторкой на юге Анахронокса, прямо над кабачком Роуди. Постоянно грызется с главным мафиози города Детто (поэтому частый гость у дантиста и костоправа). До сих пор переживает (тоже втайне) о гибели своей секретарши Фатимы. Неплохо владеет огнестрельным оружием. Лучшая пушка — Stargent Decimeter. Мегатака — Aerial Trigger (выстрел в пол с воздуха).



Сэра Стилетто Эниуэй

Бывшая напарница Слая. Кроме того, что-то подсказывает, что он тайком от всех (и даже от себя) без памяти в нее влюблен. Довольно бесцеремонна, а иногда груба, но вместе с тем предел шарма и обаяния. Отлично оперирует холодным оружием. Лучший клинок — Stargent Laserblade. Мегатака — Pain Pirouette (единовременный бросок пятью лезвиями с воздуха).



Групнос Матавастрос

Эдакий гном с длинной белой бородой и посохом. Профессионал по производству оружия на основе МисТеха. Может комбинировать различные компоненты МисТеха для изготовления более мощного оружия. Правда, как показала история, цели он преследует весьма темные... Единственное оружие — посох. Лучший апгрейд — Stargent Enersrike. Мегатака — Yammer (точный эффект не известен, но у оппонента однозначно теряется воля к победе).



ПАЛ-18

Ручной робот Слая Бутса, используется для подключения к различного рода компьютерным сетям. Низкий рост позволяет проникать в недоступные для других участников экспедиции туннели и проходы. Элемент питания — батарейки. Последний год простоял без движения, поскольку Бутс просто забил на смену источника питания. Лучшее оружие — Cordicorps Saneslayer. Мегатака — Teslatus Sphere (желтые глазки робота увеличиваются до размеров воздушных шаров и поражают все цели молниями).



Воспользуйтесь подъемником, забежите на смотровую площадку и поговорите с братишкой Айвы. После этого заходите еще в один лифт. Третий подъемник опустит в район Свалки. Слева от магазинчика Галы (Ghalla), где можно затариться всякими полезными примочками, — потайная ниша с 50-ю баксами. Пробегайте этот район насквозь.

Активируйте платформу — она доставит вас непосредственно к жилым блокам. Справа — ночлежка Фрэнка (вообще-то, если здесь снять комнату, можно поправить здоровье, не прибегая к аптечкам). Динамо (Deanamo) остановилась в номере «А». Вскрывают его с помощью отмычки и перетреть с хромоножкой. Теперь нужно найти старика (Grumpnos Matavastros), который послал бедную девочку на такое дело. Заберите браслет Валесты с ящика у входа (не забудьте надеть его на руку) и выходите из номера. Можно побегать по заведению, практикуя свои навыки взломщика. Вообще во всех гостиницах и подобных заведениях советуем убить немного времени и порыться в вещичках постояльцев.

Выходите из ночлежки и направляйтесь напрямик к дому № 5 (это напротив). Старик живет в номере «С19». Для доказательства своей компетентности необходимо притаранить шлем охранника. Общитесь квартиру старика напоследок, спускайтесь на улицу и бегите в Район Платформ.

На месте активируйте лифт и спуститесь на 1-й этаж. Найдите там охранника и уломайте его отдать вам шлем по-хорошему. Все ваши реплики должны сводиться к следующему: «Травка зеленеет, солнышко блестит, а с ласточкой — полный абзац, пока я не получу шлем!» Не про-



• Шапки у них какие-то кривые. Наверное, подействовало третье измерение. Вот уж думал, насколько шапки — привычная штука. Так надо же было ее так исказить! А доска очень напоминает Пояс Ориона.

творечьте ему, а получив шлем — быстренько ретируйтесь.

Возвращайтесь к Матавастро-су. Старик охотится за компонентами МисТеха (Мистических Технологий), поэтому теперь прямая дорожка в шахты МисТеха.

Задача: проникнуть в шахты МисТеха

Единственный доступный путь — через охранника в жилом районе, но пока он недоступен (подеретесь с охранником — погибнете. Проверено). Время прибегнуть к информации, которой был готов поделиться К'Конрад. Этот летун сообщит, что легенда Анахронокса, некто Эдди (Eddie), может знать, как просочиться в шахты. А местоположение этого всезнайки может подсказать Лако Колдвульф (Lucko Coldwolf). Его берлога обозначена вывеской «628 Barton Arms».

Вернитесь в жилой район и спуститесь по пандусу, пока не увидите ту самую заветную табличку. Идите за Лако, держась на почтительном расстоянии.

Компьютер будет подсказывать, если вы излишне близко или далеко от него. Поосторожней с лифтами, они катастрофически увеличивают разрыв.

Служка приведет вас в район Анахронокс Турз. Чарли (Charlie) сообщит вам, что Эдди живет где-то на свалке и за любую предоставляемую информацию он попросит что-нибудь вонючее, что



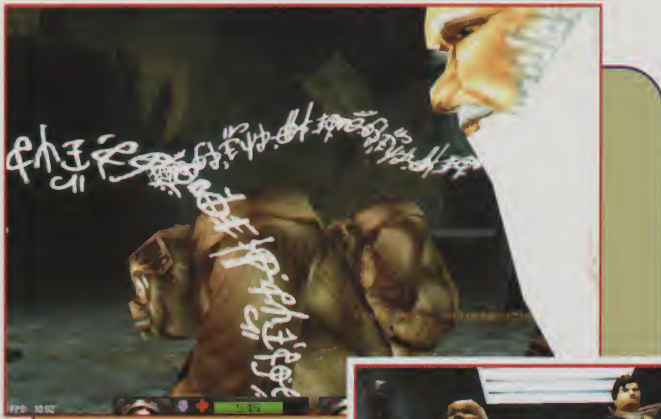
можно пожевать. Думаете «Риглис Даблминт»? Черта с два! Грязный носок! Один несчастный мучается гангреной на одной из конечностей и не менял носков уже восемь месяцев. Найдите его можно на Спирали Фонтана просящим подавание (в туннеле, первом по счету, если спускаться по серпантину от бара Роуди).

На свалке открылся проход в Район Платформ, воспользуйтесь им. Забирайтесь на импровизированный пандус из любовно уложенного листового железа. Длинный коридор приведет вас непосредственно к убежищу Эдди. Наплюйте на очередь и смело обращайтесь со своим вопросом. Получив желаемое, идите обратно в жилой район и попробуйте шантажировать охранника.

Попав-таки в шахты, первым делом воспользуйтесь лифтом. Когда добежите до узких мостиков, висящих над пропастью, на развилке возьмите вправо. Дорога приведет вас к «реке» зеленого цвета. Запрыгивайте в припаркованный девайс и попробуйте



• Всемирно известный и не менее популярный жест, обычно звучащий смачным «Йеэсссссссссс!!!». Противники окончательно лишены чувства юмора, поэтому бубнят только одно: «Ной!!! Ной!!!»



• Старикан Групмос обладает чересчур развитыми легкими и своей болтовней может свести с ума кого угодно. Вот сидит мартышка и думает: «Кой черт занес меня на эти галеры??? Сидела бы себе в Африке, хавала бананы... А тут!!!»

проплыть по течению, уклоняясь от смертоносных ящиков (так называемая мини-игра).

Выбравшись на берег, добежите до босса, отдаленно напоминающего трансформера. Этот парень чертовски туг на ум — атакует только площадку, которая находится прямо перед ним, поэтому вовремя меняйте дислокацию и продолжайте атаки. Добравшись до поверхности, направляйтесь в район Анахронокс Турз. Поговорите с мужиком, рядом с которым стоит робот. Тот предложит продать вам батарейку за 200 монет — покупайте, не жадничайте. Вернитесь в офис и вставьте элемент питания своему роботу (PAL-18)... Ну, не знаю даже куда. Куда вставится! Третий член команды активирован.

Теперь предстоит перелет на станцию Сэндер. Идите снова в район Анахронокс Турз и отгоняйте строптивого туриста от билетного киоска, используя навыки болтологии старика Групмоса. Купите билет до станции Сэндер (выберите старика, поскольку карточка Слая аннулирована) и улетайте с планеты.

Станция Сэндер

Все, что от вас требуется, — погрузиться на корабль до планеты Сэндер. Билеты можно раздобыть несколькими способами.

Задача: добыть билеты на планету Сэндер

Путь номер раз. Найдите отель (Gold Deluxe Palatial). Напротив тусуется парень в белой майке с надписью «No Salt» (Carlin Moy). Расспросите его — он отправит вас к другому человеку. Цепочка спрашиваемых: Goat Knife, скрывающийся от Правосудия в тени около входа в Станцию Сэндер;



клоун, который дает представление напротив универсама Vend-O-Mart; Divadopher (бородач в красной рубашке, топчущий асфальт около Lounge of Commerce); Slick Janomin. Чтобы найти последнего, побегайте по второму этажу и входите в безмянную дверь. Замочите рогатого демона и вскрывайте компьютер. Нелегкая битва с ополумевшими трубами приведет вас к Слику. Путь номер два. Забегите на втором этаже в ночлежку и поднимитесь по пандусу на второй уровень. Найдите безутешного ученого и поговорите с ним. Навешайте ему лапшу на уши Групмосом, и, глядишь, вожделенный билет перекочует к вам в руки.

Итак, билеты есть. Теперь бегите в музей (Theoretical Science Museum). Там ПАЛ'ом ломайте компьютер с базой данных и скачивайте ее.

Остались халаты ученых. Вернитесь в супермаркет и взломайте компьютер слева от раздаточного окна. Теперь вы выглядите как настоящие ученые.

Идите к пятому шлюзу и ломайте дверной компьютер. Прохо-

дите внутрь и подтвердите вашу причастность к ученым мужам. Групмос проходит без проблем — у него язык подвешен. Какую бы реплику вы ни выбрали, она вполне подойдет (ради прикола попробуйте перевести, что же вы такое сказанули...). Слая выручит его портативный компьютер, взяв всю тяготию на себя.

На шаттле поговорите со всеми учеными, особое внимание уделите сидящему, Labbe. Получив от него улучшенный лингафон, возвращайтесь к трем ученым, стоящим около двери. Поговорите с ними еще раз, и шаттл приземлится, точнее, присэндерится.

Планета Сэндер

Спускайтесь на самый нижний уровень космопорта и найдите сектор получения багажа. Пройдите его насквозь — увидите проход в Район Радужного Пристанища, где, судя по всему, и тусуется интересующая вас персона. Поговорите с охранником, он подробно опишет систему отключения лазеров. Забегите в лобби и спуститесь в ресторан. Там робот предложит колоду карт — не отказывайтесь, карты вам еще пригодятся.

Задача: отключить лазерную защиту

Первый ПАКС-охранник — Officer Rabia. У него критическая страсть к агрессии. Готов выдать код, если автоматический информатор отдаст ему какую-то бумагу. Этот самый компьютер достаточно легко взламывается ПАЛ'ом. Вы получаете код к первому лазеру (зеленому). Компьютер, отвечающий за этот код, находится между пятым и шестым шлюзами.

Второй ПАКС-охранник — Officer Down. Его можно найти рядом со шлюзами 11–12. Легко раскалывается от болтовни Групмоса и выдает код к красному лазеру.

Третий ПАКС-охранник — Officer Rather, ошивается в лобби,

Герои

Доктор Ру Боуман

Непризнанный гений Мис-Теха. Знает об этом чуде природы если не все, то очень многое. Бывшая ученица Групмоса. Правда, ее ученость явилась детонатором распада планеты Сэндер, ну, да ладно. Ничего особого в плане боевых навыков отметить не могу, кроме мегаатаки. Plasma wall — это неплохо! Расходящаяся волна железобетона. Появляется достаточно рано и бывает весомой помощью. Лучшее оружие — Atomic Debinder.



Демократос

Вообще, это — планета. Нормальная планета с городами и селами, джунглями и льдами. С уймой жителей, Консулатом и, что самое главное, безраздельной ДЕМОКРАТИЕЙ. Обычная звездочка, только уменьшенная до размера большого глобуса. Самая понтовая фица — ментальное изменение размера по решению Консулата. В одночасье это окажется очень кстати. Лучшее оружие — Cyclic Sensor Array. Мегаатака — Tractorhold (удержание цели на звуковой волне с нанесением некоторого ущерба).



Пако Эль Пуно Эстрелла

Герой комиксов. Дитина в три метра ростом с гигантскими кулаками. У меня сразу возникла ассоциация с Джеком из «Смертельной битвы».

По крайней мере, техника очень похожая. Судите сами, мегаатака — GroundPound (землетрясение, вызванное ударом кулака по земле). Лучшее оружие — те же кулаки, Hoppercut.



Навыки

Сильвестр Слай Бутс

Навык — взломщик

Есть два вида сложности замков: простые и сложные. В простых вам дают 35 секунд, чтобы подобрать 3 комбинации, в сложных — 10 на 5. Чем выше столбик на показателе отмычки, тем ближе вы к правильной цифре. Изменяйте цифру и продолжайте сканирование, пока не получите нужное значение. В сложных замках используйте серую кнопку на рукоятке отмычки для сброса времени до 9 секунд.



Сэра Стилетто Эниуэй

Навык — снайпер

На стенах периодически попадают автоматы, реагирующие на монетки. Если удачно попасть, где-нибудь, глядишь, откроется люк с чем-либо вкусеньким. Все, что необходимо сделать, — поставить из четырех окружностей прицел для более точного наведения. Старайтесь, чтобы окружность строго вписалась в квадраты.



Группос Матавастрос

Навык — болтун

Когда левое/правое легкое расширяется, долбите по левой/правой стрелочке. Главное, не забывайте вовремя прекращать, когда легкое будет сжиматься. Вы увидите, как поднимается столбик справа. Когда он заполнится на 100%, Группос выдаст глобальную речь, от которой может поехать крыша у кого угодно.



допрашивая пострадавшего, и ведет себя далеко не по-дружески. Ну и черт бы с ним! Пока он занят разговором, взломайте его атташе-кейс и получите пароль к синему лазеру.

Теперь пробегитесь по всем трем компьютерам, проставьте значения и зафиксируйте их, вставив в прорезь по игровой карте. Теперь дорожка к Радужному Пристанищу свободна.

Длинный транспортер приведет вас в этот райский сад для изгнанных. Заходите в единственную дверь. Спуститесь по лестнице (отметьте для себя дверь чуть ниже. Она пока заперта, но еще сослужит вам добрую службу). Поговорите с девушкой за стойкой. Оставьте ПАЛ'а и следуйте за красоткой к офису Ру. Двери открываются комбинациями на цветных панелях. Вот они (в порядке появления):

1. Красный, красный, зеленый, зеленый.
2. Красный, зеленый, синий, желтый.
3. Зеленый, желтый, зеленый, желтый (на втором этаже).
4. Красный, синий, желтый, зеленый.

Перед последней дверью категорически рекомендуем сохранить — предстоит большие гонки.

Задача: выбраться с планеты Сэндер живыми

Как только госпожа Боуман найдет ключ-карту, начнет щелкать счетчик. У вас ровно 8 минут, чтобы добраться до шлюзов 11–12. Выбегайте из лаборатории и пробегайте коридор, открывая двери в обратной последовательности. Там, где вы заходили в здание после разговора с доктором Омом, спускайтесь на уровень ниже и открывайте запертую ранее дверь. В подземных туннелях на развилках все время идите налево. Внимание обращайтесь только на вывески. Как только

увидите человека, разговаривающего с парящим роботом, ищите на стене красноречивое Exit и шмыгайте туда. Вы вновь в космопорте. Со всех ног бегите на самый верх, к шлюзу 12, открывайте дверь карточкой и забегайте в корабль. К вам присоединится четвертый участник отряда.

Далее предстоит относительно несложная аркада уворачивания от разного рода падающих предметов. Запомните порядок, в котором по-



● Каждый из персонажей обладает своим навыком (взлом, хакерство, воровство на расстоянии, вандализм)... Причем любой приемчик в применении превращается в забавную аркаду.



являются камни и корабли, — он фиксирован. В конечном итоге вы долетите до планеты Демократос.

Демократос

Единственная миссия, которую необходимо выполнить, — починить свой шаттл. Денег не густо, поэтому надо уговорить совет консулов, чтобы корабль починили на халяву. А чтобы попасть на аудиенцию в Консулат, всего-то и надо поучаствовать в голосовании, ответить на все вопросы так, как это бы сделали консулы, и получить Золотую Карточку Союзника Консулата. Остается только определить, как на вопросы будут отвечать консулы.

Задача: поиск ответов Консулата

Побегайте по городу в поисках этих законодателей — они имеют шесть ярко-зеленых отметин на черепах как знак статуса. Для нахождения всех ответов вам потребуются и старик, и робот, и доктор (кроме Бутса, разумеется), поэтому один раз придется вернуться к шаттлу и перегруппироваться.

Вот как должна выглядеть анкета:

Предложение 1. Ответ «нет». Найдите двоих консулов с роботом-секретарем. Взломайте робота ПАЛ'ом.

Предложение 2. Ответ «да». Можно найти на любом плакате Vote Tonight. Щелкните по заголовку.

Предложение 3. Ответ «да». Двое обсуждают эту тему на балконе в первом же зале. Один предлагает дать ответ за стакан

сока «Квак-квак» (наверное, лягушачья эссенция). В следующем зале войдите в кафе «Je June», купите сок и отнесите жаждущему.

Предложение 4. Ответ «нет». Зайдите в местный отель и взломайте базу данных на стойке (узнаете, что господин Dass Daskan остановился в 401-м номере, а господин Merle Joid — в 201-м). Теперь поднимайтесь по лестнице на второй этаж и вскрывайте номер 201. Здесь из письма узнавайте ответ, а на обратном пути захватите аптечку.

Предложение 5. Ответ «нет».

Ответит девушка, стоящая на балконе перед дверью.

Предложение 6. Ответ «да».

Здесь сработает оратор, вешающий лапшу на уши четырех-пяти слушателям. Заговорите ему зубы Группосом.

Предложение 7. Ответ «нет».

Самый сложный квест. Во-первых, посетите номер 401 в отеле и проверьте навыки анализа доктора Ру. Получаете карту. Теперь надо ее расшифровать. В каждом зале есть балюстрада с компьютерами. Проверив карту через последний (зал с отелем), можно заметить, что предназначалась она именно сюда. Наложив кальку на местность, получаете место будущей встречи. Бегите туда и говорите с Дассом. Про жену ничего не говорите, пока он не ответит на вопрос. Получив





информацию, оставьте безутешно-го супруга в покое.

Предложение 8. Ответ «нет». Его готова вам сказать одна милая инопланетяночка за поцелуй. Придется чмокнуть...

Когда вся анкета готова, активируйте «голосовальник». Последовательно отвечайте на вопросы так, как это было указано в анкете. Получайте Золотую Карточку и возвращайтесь к Гуффу. Забив на то, что идет собрание, врываются в штаб Консулата и присоединяйтесь к дискуссии.

Теперь нужно прорваться к боевому кораблю через плотные ряды ремонтников. Маленький хинт — драться с роботами вовсе не обязательно, достаточно их игнорировать. Так вы убережете отряд от ненужных жертв (кроме последней парочки, которая выносятся на раз).

Улей

Вам предстоит нелегкая аркада наподобие тира. Отстреливайте пчелок, периодически перезаряжая пушку слева внизу и подхватывая выстрелами плюсики здоровья. Нужно «обесточить» три источника питания силовых полей (красное, малиновое и желтое). После этого будет предоставлена возможность нейтрализовать генерала, стреляющего ракетами, — цельтесь в голову. Не забывайте про пчелок-воинов и ракеты этого самого генерала.

Приземлившись, пробирайтесь вглубь гнезда. Проанализируйте первый же компьютер докторшей и отметьте для себя шесть разноцветных вулканчиков (три по обе стороны от компьютера). Углубляйтесь в пещеры — надо найти шесть кристаллов под цвет вулканов. При прикосновении к очередному камню будут появляться полчища тараканов (не менее трех), следовательно, предстоит не менее шести серьезных поединков. Кристаллы будут оставаться на месте, но прикосно-

вения достаточно. Возвращайтесь к компьютеру и активируйте все вулканы. Открывшаяся дверь приведет вас прямо к королеве (босс). Оружие не катит — используйте только найденные компоненты МисТеха. Не забывайте отключать вызываемых королевой пчел. Забив пчеломатку, вы вернетесь на Демократос, а оттуда на станцию Сэндер.

Станция Сэндер. Часть 2

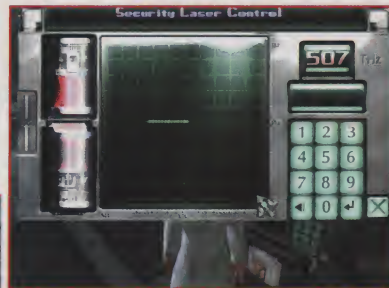
Поговорите со всеми членами команды. Присоединяйтесь к экспедиции докторши. Необходимо найти два девайса: Tachyon Decay Detector (в музее) и Field Transduction Module (в Районе Красных Фонарей). Набирайте в команду старика и доктора и бегите в то подземелье, где вы видели труп и замурованную дверь. Рогатый демон и взбалмошные трубы стали на порядок сильнее. Добравшись до двери, проанализируйте поломки на карте и позвольте Ру починить механизм на панели. Идите в туннель и на развилке сверните направо.



● Жила-была планета Сэндер. Никого не трогала. Как вдруг появилась доктор Ру Боуман, сделала парочку пассов с компонентом МисТеха, и, глядишь, уже два Сэндера! Плодитесь... И размножается...

Задача: поиск FTM

Поговорите с девушкой в матросской форме, она уточнит, где искать Кевестера, который может раздобыть FTM. Поднимайтесь на второй этаж и обязательно загляните в злачное местечко Pile-O-Hunks. Аркада, в которой набор простеньких комбо ведет к совершенному умопомрачительных телодвижений, одаривает вас \$200. Плюс к этому вышибала может наградить вас мощным оружием. Следующая парковка — Слутопия. Справа сидит Кевестер. Поговорите с ним и получите очередной квест. Этот растяпа обронил обручальное кольцо во втором номере заведения «Оранжевый пупок» (Orange Navel). В обмен на это ювелирное украшение он обещает раздобыть FTM. Бегите в этот «Пупок» и снимайте девайс снизу (иначе вышибала



Навыки

ПАЛ-18

Навык — хакер

Необходимо с помощью соответствующих перемычек соединить нижнюю и дальнюю стенки в местах мерцания. Внимательно осмотрите поле — некоторые панели с дефектом взорвутся, как только на них положить ячейку. Постарайтесь уложиться в отведенное время. Обычно вы получаете доступ: в худшем случае — к ценной информации, а в лучшем — к управлению девайсами.



Доктор Ру Боуман

Навык — анализатор

Использует этот уникальный дар и для открытия дверей, и для разгадывания головоломок, и еще черт его знает зачем. Составьте цепочку из последовательных символов. Их нужно комбинировать и по цвету, и по рисунку. Универсальными являются серые слоты. Их можно вставить на любой цвет (в соответствии с символом). В этом случае слот приобретает тот цвет, на который вы его наложили.



Демократос

Навык — транспортер

Как только кто-нибудь из консулов поднимается — щелкните по нему мышкой. Это даст ему возможность выговориться. Несколько выступлений одного консула, и он будет голосовать за проект. В этот момент нужно успеть щелкнуть по нему. Если предложение принимается, Демократос может доставать предметы, которые находятся вне пределов досягаемости для других членов команды.



Пако Эль Пуно Эстрелла

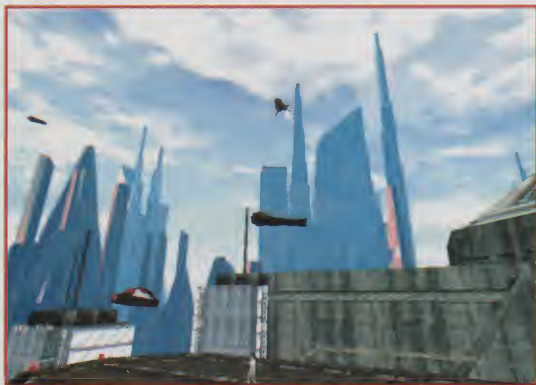
Навык — вандал

Просто пытайтесь удержать кулак в центре логотипа все время, необходимое для прицеливания. В результате Пуно нанесет мощнейший удар, способный сотрясти землю, не то что повредить любой девайс в клочки.



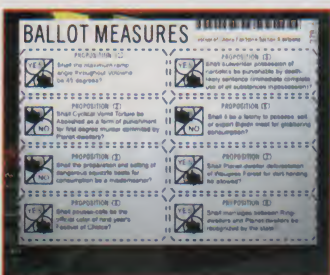


● Когда эта красотка назвала меня по имени, мне как-то поплохело. А вот когда она предложила мне сделать пирсинг... Лут, ребята, взял я себя в руки, руки в ноги и цигель, цигель, квест выполнять...



Сержантские советы

В разговоре с NPC экран будет центровать говорящего в данную минуту, будь то вы, сам NPC или его собеседник. Обычно для того, чтобы выговориться, персонажу требуется три фразы (точнее, активировать его придется три раза, а говорить он может намного дольше). Когда ничего нового он уже не сообщит, экран вернется в исходное положение — строго над головой выбранного персонажа.



в номера не пропустит). Поднимайтесь с ней наверх и заходите в номер. Несколько откровенных вопросов с ее стороны, и выясняется, что о мелочи, которая призвана защитить обоих, вы и забыли! Она вас посылает вниз купить чего-нибудь к чаю. Вскользнув таким образом из цепких ручек бабочки, вскрывайте номер 2. Там на кровати сидит зверюшка. Пара кликов — и она выплевывает на кровать кольцо. Вернитесь в Слутупию и отдайте кольцо владельцу.

Тот направит вас в Cold Sweat Sex Machine к своему партнеру (Phunkee Collins). Кроме FTM хозяин познакомит со следующей участницей команды, мисс Стиллето Эниуэй (Stiletto Anyway). Правда, присоединиться она пока к вам не может, но это не страшно.

Возвращайтесь к остальным участникам команды (пока вы бегали по «Венерограду», станция Сэндер погрузилась в искусственную ночь). Миссию по захвату TDD берет на себя ПАЛ.

Задача: захват ТДД

Доберитесь до музея и вскройте панель слева от входа. Внутри заезжайте в подсобное помещение справа, а там — в вентиляционную шахту. Лабиринт содержит три компьютера, которые необходимо взламывать по ходу продвижения вперед. В общем-то достаточно несложно. В конечном итоге вы оказываетесь прямо над заветным TDD. Упс... Кто-то сделал работу за вас, и этот кто-то — Стиллето! Остановите уборочную машину и по ящикам выбирайтесь наружу. Возвращайтесь к остальным членам группы.

Остается одна невыполненная миссия: посетить библиотеку Мис-Теха на Гефестосе. Набирайте в команду Группоса и Ру и бегите к космопорту. Там проникайте в шлюз 6 и выбирайте планету Гефестос.

Гефестос

На задание Бутс отправляется в гордом одиночестве. В лобби бегите направо, в Район Развleчений (Entertainment District). Следуйте за указателями, чтобы не сбиться с пути. Правда, район этот город назван опрометчиво — по размерам он на порядок превосходит даже Анахронкс. Путь к Башне Великой Мистерии (Tower of the Grand Mysterium) также можно найти по указателям. Однако непосредственно в Башню вас не пустят (это было бы слишком просто). Теперь нужно найти способ пробиться туда. От парня за углом (Francis Botnik) узнаете, что шпиль Башни носит гордое имя Башня Девяти Загадок.

Задача: проникнуть в башню

Теперь найдите местный отель (Le Sommeil). Там подойдите

улика) и обратитесь за помощью к аббату. Он скажет, что есть подозрения по поводу одного человека (Norman Malloy). Дальнейшее расследование идет по такой цепочке: Levant Drone 557 перед входом на фабрику; Норман Маллой; сестра Анжела (Sister Angela); брат Лизерия (Brother Liseria); МисТех-дилер Томас Литтон (Thomas Litton); местный библиотекарь, брат Фламарион (Brother Flammarion). Последний может идентифицировать песок с места преступления. Необходимо принести ему пробу, чтобы он смог в этом удостовериться. Ее вы найдете рядом с грузовиком, в багажном отсеке которого вас доставили к монастырю. Заводно переговорите с пареньком (Rustlin Brewster), который стоит рядом с горсткой пыли. Возвращайтесь с образцами к библиотекарию. После этого Рас-тлин расколется и попытается свалить все на брата Лизерию. Остается обыскать его келью и доказать причастность предателя. Для этого вам потребуется спутник. Выходите в город и разыскивайте одного из коллег. Бутс должен будет отвлечь монаха, в то время как другой обыщет его келью. Улика находится в соседней комнате по отношению к той, в которую вы забираетесь, на полке справа (листок бумаги). После удачного окончания операции перекиньтесь парой слов с коллегами и выходите в город на поиски брата Грея (Brother Gray), партнера брата Лизерии. Судя по всему, он находится в «Эко-баре». Поговорив с подвыпившим монахом, пробирайтесь в его комнату (номер 3) в отеле «Ле Соммей». Засвидетельствуйте то, что ключи действительно находятся в номере и возвращайтесь с этой информацией к аббату.

Задача: найти резонирующую водичку в резервуаре Анализатора плотности жидкости шлюзовых ворот перерабатывающей фабрики

Спускайтесь в шахты и идите на самый нижний уровень. Увидите рабочего рядом с агрегатом

к оглушающе храпящему мужику в лобби. За его чемоданом найдите карточку доставки багажа. Схватите ее и выбегайте наружу. С этой карточкой обратитесь к роботу-погрузчику (Worker Drone 321), справа от входа в Башню. Он поведется на прикол и встанет на лифтовую площадку. Вы же тем временем спускайтесь и опускайте парня на уровень, активировав панель лифта. Теперь можно беспрепятственно попасть в грузовой отсек.

Как особо ценную посылку вас переносит в Башню. Поднимайтесь по пандусу и заходите в дверь. Упс... Теперь перед вами два квеста.

Задача: расследовать похищение трех ключей Каватума

Побегайте по монастырю, опросите всех потенциальных свидетелей. Ключики пропали из Часовни Оплакивания (Shrine of Weeping). У качающегося монаха выпросите дорогу к этому месту (это ваш поводыр по монастырю). Там подберите щепотку пыли с пола (это



цилиндрической формы. Он даст четыре новых прокладки, чтобы заменить старые в туннелях. Обходите агрегат и спускайтесь вниз. Водичка, по которой придется бегать, — радиоактивная, поэтому старайтесь не особо задерживаться. Всячески эксплуатируйте карты, встречающиеся на стенах.

Наверху этот же рабочий снабдит кодом доступа к шлюзовому отсеку — спускайтесь туда. Бегите по туннелю, избегая проемов в полу, откуда бьет огонь (просто дождитесь перерыва и быстро пробегайте над опасным участком) наэлектризованных проводов. Забирая вправо, вы вскоре попадете в зал с транспортной платформой и лавой вместо пола. Возьмем за стартовую точку северо-запад. Оперируя манипуляторами, подгребите к юго-западной платформе и возьмите рычаг. Теперь перемещайтесь к северной — там вставьте рычаг в паз. Опускайтесь к центральной и жмите на кнопку — возьмете проба лавы. Теперь возвращайтесь к юго-западному выходу и активируйте еще одну кнопку — откроется дверь. Бегите туда. Доберетесь до цилиндрической колонны и спуститесь на первый уровень по пандусу. За колонной — стол, а на нем — карточка охраны. Возьмите ее и зайдите внутрь колонны. Сохранитесь — дальше пойдет беготня на время. Жмите кнопку, по пандусу поднимайтесь на второй этаж. Там повторяйте процедуру и бегите к двери (за стеклом — лестница). Вам нужно успеть за отведенное время подняться по лестнице. Коридор приведет вас к резервуару с резонирующей жидкостью. Осталось доставить эту дрянь отцу-настоятелю, и квест выполнен.

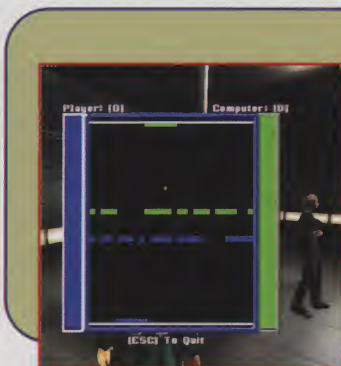
После долгих часов в библиотеке Грумпос выясняет, что все дело в жуках. Найдите в городе докторшу и приведите в библиотеку. Длинная лекция старика закончится тем, что теперь наконец-то можно спросить аббата о соизволении устроить очную ставку с Великой Мистерией Гефестоса. Теперь высокопоставленный шантажист посылает вас в шахты на поиски технических неполадок в обмен на обещание встречи с Великой Мистерией.

Задача: поиск и устранение неисправностей на фабрике

Для начала найдите и активируйте механизм мостика (Gen Bridge в разделе Utility Generator).

На площадке, к которой открылся доступ, проверьте подачу энергии на Aux Generator (панель в будке за площадкой) и включите генератор. Теперь найдите переключатель

распределителя энергии и включите его. Теперь можно активировать механизм открытия двери непосредственно к самим аппаратам переработки. Продолжайте в том же духе, пока все девайсы не будут подключены.



Активированная вагонетка откроет доступ непосредственно к основной помпе Леванта. Сразитесь с боссом подземелья и возвращайтесь в Башню.

Теперь для дальнейшего расследования вам необходимо перенестись на планету смерти Лимбос. Путь прежний — в космопорт, к шлюзу 6 и в космос.

Корабль комиксов

Задача: обеспечить доступ к красным и зеленым дверям

По пути вы посетите пять комнат, в каждой из которых будет управлять отдельная группа врагов. И в каждой из этих комнат будет компьютер, показывающий одну из пяти голограмм. Запомните (а лучше зарисуйте), какому виду врагов какая голограмма соответствует. В последней комнате, где будут собраны все враги, на компьютере можно будет ввести код (иконка рядом с камерой). Выбирайте соответствующие символы. Теперь стоп! Вспоминайте, что по пути вам попались еще две красные двери, защищенные паролем. Они открыты, и одна содержит планы лучшего оружия для Демократоса.

Добравшись до зеленых дверей, предстоит решить еще одну головоломку. Она — точная копия той, что вы решали с красными дверями, только в обратной последовательности. Активируйте компьютер и запоминайте, в каком порядке появляются голограммы в слайд-шоу. Теперь сопоставляйте каждую голограмму с каждым видом врагов, и дверь открыта.

Задача: освободить Пако Эль Пуно Эстреллу

Поговорите с местным телепатом (Headwork), и он на время даст



вам возможность читать мысли. Теперь остается прочесть мысли гуманоида, охраняющего «красную кнопку» разгерметизации, и человека-невидимки, от которого он эту кнопку охраняет. Первый даст вам первые две цифры кода, второй — остальные. Введите этот код на панели камеры Пуно и заходите внутрь.

Город Уайтендон. Демократос

Задача: расследовать похищения

Найдите мэра (мэрия — здание, появляющееся на заставке при загрузке уровня) и поговорите с ним. Он запросит фотографии с места преступления в качестве улик. Найдите дыру в ограде, сфотографируйте ее и собачьи



следы на снегу. Отнесите мэру эти фотки и приготовьтесь делать следующие. На этот раз нужно найти крышу (в двух шагах от голодающего ребенка в красном) со следами когтей на ней. После чего идите отдыхать в отель.

Сержантские советы

Вне зависимости от того, собираетесь ли вы использовать чит-коды или нет, советую активировать режим DEBUG. Эта процедура позволит наблюдать за ходом событий на шаг вперед. Например, вы будете видеть, насколько серьезное повреждение нанесено герою или наносится героем уже за 5–10 секунд до того, как удар нанесен. Поверьте, даже 5 секунд иногда бывает очень много.

• Я понимаю, вам оттуда не видать. Но я на словах расскажу. Короче, это пчелиная королева-мать... Мать... Мать... Королева. Пчелиная. Чтоб ее. Ай! Ой! Больно же! Ой! Мама, роди меня обратно!!!

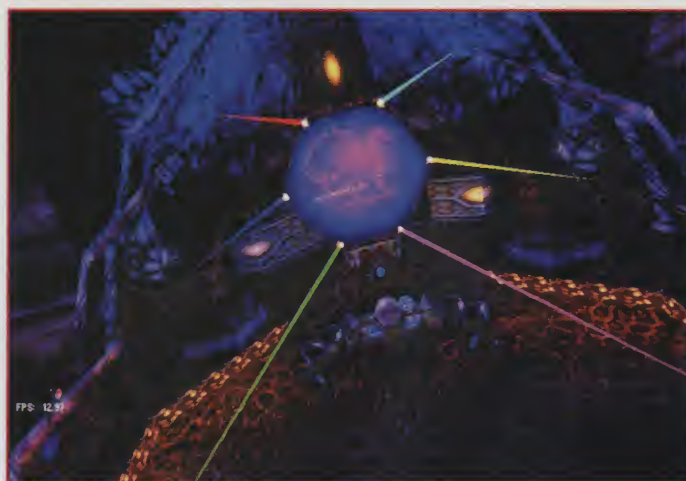


В следующем эпизоде пройдите насквозь туннель, методично укладывая нечисть штабелями. Замочите босса и верните похищенного ребенка безутешным родителям. Доложите об этом мэру и покидайте город в прилетевшем за вами шаттле.

Военная база. Демократос

Задача: вырваться с базы

Практически каждому вояке потребуется указать правильный пароль только для того, чтобы он с вами заговорил. Последовательность следующая: лейтенант Бибер (Bibere) — капитан Милитаратос (Militaratus) — майор Твиди (Tweedy) — подполковник Ирдгафф (Irdgaff) — старшина Хэтэн (Hetén). Теперь найдите агрегат, управляющий подачей энергии на высоковольтный забор (чинящий его янки скажет, что этот механизм никогда не сломается, даже если по нему ударить). Проверьте это, используя навык Пако. Как только раздастся сигнал тревоги, охраняющий план местности старшина выбежит из палатки, чтобы проверить систему. Это шанс выяснить место вашей дислокации по карте, которую Хэтэн охранял. Обратите внимание на таблицу слева внизу карты. Там указан код, состоящий из четырех слов. Первые буквы слов — аккорды. Выходите из режима карты и активируйте зеленую



мини-клавиатуру, лежащую на этой же панели. Вводите аккорды и получайте доступ к секретной информации с кодом. Теперь этот пароль можно ввести на панели у ворот базы и покинуть ее.

Задача: спасение маленькой девочки

Добравшись до заброшенной базы, оцените автоматическую охрану. Лазеры, патрулирующие двор, имеет смысл обойти вдоль ограды. Мины-ловушки, егозящие по полу, очень легко обойти — они достаточно неосторожны. Отключайте потолочные лазеры, выводя из строя их генераторы энергии мощными ударами. В одночасье наткнетесь на запертую дверь. Это спуск в подвал. Теперь найдите контрольную рубку с панелью Security doors locked. Активируйте ее и мелким сапом бегите обратно к двери лифта. Она будет открыта ровно столько, сколько показывает таймер (примерно 20 секунд).

База дорениума. Демократос

Задача: обезвредить королеву туземцев

Всласть выпавшись, отправляйтесь на поиски королевы меховых шариков, терроризирующей базу. Покажите, насколько успешно вы можете управляться с холодным оружием. Особых трудностей с малышками не возникнет. Добравшись до королевы, действуйте исходя из следующего: воины появляются по трое и занимают позицию в центре «ринга», блокируя, кстати, атаку королевы. Затем двое выступают в роли импровизированного лука, а третий — в роли снаряда. Постарайтесь затормозить двоих, после чего

всю энергию атак направляйте на королеву.

Лимбос

Все достаточно просто. Бегите по тропе, крошите в винегрет сопротивление. Вот когда добьетесь до здорового воздушного экрана, охраняемого шестью динозаврами, начнутся проблемы. Огонь и лед МисТеха их не особо берут, психотропному внушению не поддаются, да и от стрелкового оружия неплохо уклоняются. Одним словом, остаются только кулаки — от рукопашной они практически беззащитны. Неплохо было бы иметь в команде Стилетто или Пако. Также всесторонне используйте комбо ваших героев.

Задача: защитить город от вторжения

Подготавливая город к защите от вторжения, расставьте участников экспедиции на охрану города: у каньона и у пушки. Для нахождения этих мест переговорите со всеми жителями (это несложно, поскольку тех не так много). После этого последним персонажем занимайте место на мосту, по которому вы зашли в город. Теперь вы готовы отразить нападение. Пушкарь должен сбить максимальное количество кораблей противника на подходах к городу (причем абсолютно без прицела!). Двое других (желательно, чтобы они были более опытными) сдерживают нападение пехоты. Атакующие роботы неплохо поддаются гипнозу, довольно легко могут порешить своих же коллег.

Анахроникс. Часть 2

Бегите в бар Роуди — он и есть то самое доверенное лицо парнишки с Лимбоса. Затем — обратно на станцию Сэндер. Переговорите

Сержантские советы

Фатима (электронный секретарь) постарается уловить всю информацию, которую вы получаете в игре, и записать в базу данных. Но иногда это у нее не будет получаться, поэтому советую дублировать все сообщения на бумаге. На всякий случай. Во время битвы и роликов записываться нельзя. Отсюда мораль: «Лезешь поперед батьки в пекло — сохранись!» Особенно это касается последних уровней.

● Ну что может быть приятнее, чем насладиться подобным зрелищем. Топорики разбушевавшихся мясников с мягким хрустом входят в желеобразную плоть их же коллег. А всему виной товарищ гипноз!



с остальными членами команды и летите обратно на Анахронокс. Там покупайте билеты на Единые Врата через автоматического кассира и летите туда. С остальными участниками экспедиции вы встретитесь уже на месте.

Единые Врата. Крепость Детты

Разбейте команду на три: Бутс, Грумпос, Пако; Стиллетто, Ру, Демократос; ПАЛ'у предстоит отдельное задание. Он будет свое-



образным ключиком ко всем дверкам. Пробирайтесь всеми тремя группами внутрь крепости, а точнее, в подвал (как только группа зайдет в здание, она станет на время недоступна).

Задача: ПАЛ

Он проникает в крепость и занимается дислокацию около компьютеров, взломав обе панели. Из правой вы получите море информации о структуре системы защиты крепости Детто, левая отвечает непосредственно за управление девайсами. Заметьте, что когда ПАЛ активирует меню «Крепость», перед ним появляются все пароли, доступные в крепости. Их 26, по количеству букв в английском алфавите. Каждая последующая буква выступает под своей цифрой. Соответственно комбинация «1 2 3 6 8 11 13 22» будет читаться как «A B C F H K M V». А с учетом того, что активные только, например, нечетные числа, вообще «A C K M». После того как все остальные участники экспедиции займут свои позиции у дверей, не поддающихся никакому воздействию, вводите эту комбинацию (у вас она может быть другой) и проходите на второй уровень.

Задача: Бутс

Этот должен довольно легко найти меморандум «Coho Torque Beef Pizza». «Говядина» здесь ключевое

слово, которое можно использовать на ближайшей музыкальной клавиатуре. Далее следуют три последовательных переключения ПАЛ'ом подъемного мостика, вследствие чего Слай с командой попадает в контрольную рубку. Обегите четыре двери в центральном отсеке. В трех отсеках вы получите коды доступа к главному компьютеру, за четвертой дверью вы узнаете, какие цифры используются в паролях сегодня (четные, нечетные, кратные и проч.).



Задача: Стиллетто

Красотка находит полупьяного охранника, его нужно освежить и достать из кармана клочок бумаги с запиской «Today's face and 1 2 3 6 8 11 13 22». Ключевое слово «лицо» и пароль доступа ко второму этажу. Заветное слово можно ввести на подуровне с кучей закрытых дверей с выдвижными мостиками. Так вы получаете доступ к кодам к этим дверям. За ними масса охранников, но и парочка полезных фиш тоже имеется.

На втором этаже подведите Слая и Стиллетто к электрическим экранам. Бутс имеет доступ к компьютеру, отключающему генератор. Под ногами Стил вляется клавиатура, ждущая волшебного факса. Детектив активирует допуск ко второму уровню, куда спускается ПАЛ. Там робот включает систему циркуляции жидкости, и Стиллетто на вагонетках перемещается в перегонную. Там она включает транспортировочные люльки с командой Слая. Все просто. «Цепляясь» один за другого, команда доберется до верхнего уровня крепости.

Здесь все герои воссоединяются, готовые к заключительной схватке. Команда разделится пополам: Бутс со своей подружкой направится искать камень, а остальные будут покорно ждать хэппи-энда. Влюбленная парочка откроет гигантские двери, а там — вождь — босс, Детто. Для начала нужно разрушить его доспехи. Однако, перед тем как крушить сталь, нейтрализуйте парочку сумасшедших ремонтников, периодически чинящих его броню. После этого лапки трансформера поджарятся на раз. Но это еще не все. Детто (живучий, сукин сын!) ретируется в соседнюю комнату и будет обстреливать вас из-за четырех ящиков. А в ящиках-то — аптечки. Только вы уже думаете потирать ручки, а нет! Негодяй вскрывает очередной ящик и все по-новой. К тому же этот подонок ловко орудует самыми продвинутыми элементами МисТеха, что делает его очень опасным оппонентом. Ну, МисТех на МисТех, и, глядишь, с божьей помощью завалите.

Вроде все. Все? НО И ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ! Грумпос, этот двуличный сын шакала, оказался наемником Хаоса. И команде остается завалить самого Повелителя, того самого Хаоса. Мочите сферы (концентрируйте огонь на одной) и быстро перемещайте ближайшего героя в то место, откуда поверженная сфера исчезла. Заняв все позиции, вы довольно легко одолеете самого босса. Вот и все.

Да! Чуть не забыл. У меня тут после всего осталось что-то. Ну, батареи разные, аптечки, МисТех опять же в избытке. Может, кому нужно будет — путь-то неблизкий. Так вы обращайтесь. Уступлю по смешной цене... **MC**



● Повелитель Хаоса. Да-с... Не сильно и велик по сравнению с трансформером Детто. Зато какая защита! Вообще с этим боссом я лично промучился часа четыре кряду. Чего и вам желаю...

Читая классиков

Найдите в папке игры файл «default.cfg» по следующему пути: «./apox/data/configs/». Измените строчку «debug 0» на «debug 1». Теперь в игре нажимайте тильду (~) и вводите: invoke 1:86 — читерское меню (параметры героев, оружие, навыки, МисТех, выполнение квестов и прочее); battlewin — автоматическая победа в сражениях; noslip — режим прохождения сквозь стены.

● Прямо монумент Неизвестному солдату. Шинельки не хватает, каски, автомата через плечо. Хотя ситуация неоднозначная. Военная база. Зброшена. В самом центре под дулом пулеметов сидит девочка и играет в куклы! Какова?

ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ

teen



Решения для образования на базе компьютеров TEEN

Современная, универсальная базовая модель компьютера на базе процессора от Intel® Celeron™ до Intel® Pentium® III, оптимальным образом подходящая для решения определённого круга задач, возникающих в образовательном процессе. На основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN предлагаем вам законченные типовые решения для образования.

- класс информатики
- творческая студия
- естественнонаучная лаборатория

**Теперь и на базе процессора
Intel® Pentium® 4**

Designed for Microsoft® Windows® 2000 Professional

ФОРМОЗА — АВИАМОТОРНАЯ
Ст. м. «Авиамоторная»,
ул. Авиамоторная, 57
(095) 234-2164 (5 линий)

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:
тел. (095) 234-2165 (5 линий)

Финансовый партнер компании «Формоза» — АБ «ОРГРЭС-БАНК»

E-mail: formoza@avia.formoza.ru — коммерческие вопросы
support@avia.formoza.ru — техническая поддержка

<http://www.formoza-centre.ru>



FORMOZA®
www.formoza.ru

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» имеют сертификаты соответствия ГОСТу России и гигиенические заключения Госстандарта. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ISO 9001 и ISO 9002.

Готовые решения для образования на базе компьютеров TEEN

Класс информатики

Полностью укомплектованный и готовый к работе компьютерный класс, построенный на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN. Класс комплектуется необходимым (определяется заказчиком) количеством компьютеров, периферийными устройствами, сетевым оборудованием и программным обеспечением. Поставка оборудования, его монтаж, подключение и тестирование включены в стоимость класса. Мы рекомендуем вам приобрести также небольшой сервер для создания в классе компьютерной локальной сети с архитектурой клиент/сервер.

Творческая студия

Типовое решение на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, которое содержит расширенный комплект периферийных устройств и программного обеспечения. Данное решение обладает значительно большей функциональностью по сравнению с базовым комплектом. Вы сможете выполнять такие творческие задачи, как выпуск школьной стенгазеты, издание своих школьных журналов, освоите процесс компьютерного рисования и обработки

изображения, научитесь работать со звуком, сможете делать свои собственные презентации и слайд-шоу, которые при желании озвучите своими собственными звуковыми образами. Возможности здесь ограничиваются только вашей собственной фантазией.

Естественно-научная лаборатория

Типовое решение, состоящее из базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, конструктора LEGO Dacta и необходимого программного обеспечения. Применение этого решения в школьном образовательном процессе позволит вам в простой, наглядной и увлекательной форме проводить обучение основным навыкам объектного программирования с немедленной, наглядной демонстрацией на программируемых объектах результатов работы. Из известных дополнительных устройств в комплект может быть включен микроскоп INTEL.



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

ТЕХНОЛОГИИ

Мобильные телефоны



Мобильными телефонами сегодня пользуются практически все. Какой телефон круче и у какого провайдера лучше подключиться, вам посоветует любой продавец в салоне. Мы расскажем вам о том, как устроена сама мобильная телефонная сеть, телефонные аппараты и какие перспективы у различных стандартов передачи и кодирования сигналов.

ПРОДУКТ

Sound Blaster Audigy



Компания Creative, ведущий производитель звуковых карт, анонсировала новую плату, которая, скорее всего, придет на смену Sound Blaster Live!. Действительно ли новая карта лучше, или это просто рекламный ход для поднятия продаж — читайте в этом номере.

ПРОДУКТ

nVIDIA GeForce 3



Новый 3D-ускоритель на процессоре от компании nVIDIA всегда привлекателен, особенно если это GeForce 3. Кроме того, данный чип является базовым для столь разрекламированной приставки Xbox. Вот мы и решили сравнить производительность и прочие достоинства нового ускорителя со столь хорошо зарекомендовавшим себя Creative GeForce 2 Ultra.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Клавиатура с примочками



Компания Cherry, славящаяся своими надежными и удобными клавиатурами, выпустила новую модель, оснащенную дополнительными супернаворотами. А именно — считывателем смарт-карт и устройством для сканирования отпечатков пальцев. Так что если вас заботит вопрос секретности или вам нечем считывать кредитные карточки, то обратите внимание на эту модель.

В прошлом номере мы рассказывали вам об ЭВМ, которые работали в нашей стране до появления персональных компьютеров. Разумеется, нам были интересны игры на них, а не сами железяки. История о самой интересной игровой железяке того времени, CM-4, в прошлый раз не поместилась. Восполним это упущение. Как и DBK, CM-4 была почти точной hardware копией компьютера фирмы DEC (Digital Equipment Corporation). Фирма DEC в то время заслуженно считалась лучшей, создающей наиболее передовые и широко распространенные ЭВМ. Позднее она выпускала самые перспективные компьютеры на процессоре «Альфа», а несколько лет назад ее приобрела компания Compaq. CM-4 была относительно недорогой, в меру компактной (умещалась в одну комнату) многотерминальной ЭВМ, ориентированной на работу в реальном времени (никаких перфокарт). Из-за такого сочетания свойств она стала наиболее популярной машиной того времени. На ней встречалось большое количество примитивных логических игр, но основную популярность она завоевала за счет нескольких особо удачных игр. Самыми интересными были turn based стратегия Empire (позднее вышедшая в версии IBM PC) и русифицированная RPG — Dungeon. На этом список хитов не кончается, но сначала скажем об одной особенности CM-4 и ее операционной системы RSX. В те времена большинство систем было устроено так, что обмен данных между программами и обращение к любому другому терминалу, кроме того, с которого вы работаете, был трудно реализуемой задачей. Операционная система RSX11M давала возможность без ухищрений обращаться к нескольким терминалам, что давало шанс многопользовательским играм. И они его активно использовали! Наиболее известными были «Танки» и Continent. «Танки» — аркада, а скорее даже FPS. Играли в нее компанией от двух до четырех человек. Одна партия продолжалась в пределах 2–3 минут, так что это была азартная игра на счет, по количеству выигранных партий. Continent — turn based стратегия на двух пользователей. Интересная игра между двумя опытными стратегами, бывало, продолжалась полный рабочий день. Обе игры были исключительно многопользовательские, так как компьютерные противники в них отсутствовали.

Nick A. Skokov

Армия владельцев средств мобильной связи уже достигла критической массы и грозит всему миру дальнейшим неконтролируемым ростом. Подумать только, обладателей «мобильников» на Земле уже в несколько раз больше, чем

пользователей Интернета! Но, как говорится, коготок увяз, и на протяжении нескольких последних лет мы наблюдаем постепенное сращивание технологий PC и мобильной связи. Еще немного — и случится окончательное

поглощение. А пока... Пока мы решили разобраться, что же представляет собой современная мобильная связь на примере наиболее распространенного стандарта GSM (Global System for Mobile communications).



Единственная решетка, означающая свободу, — сотовая

Схема сотовой сети GSM

Пользуясь мобильным телефоном, абонент редко задумывается, какой непростой механизм поддерживает работоспособность сотовой сети. Коммутационные центры, базы оперативного учета и ретрансляционные станции всегда остаются за кадром, делая вместе с тем нашу жизнь проще и удобнее.

Сотовая модель

С таким же успехом архитектуру этого вида мобильной связи можно было бы называть чешуйной или кольчужной, потому что она основывается на множестве территориально разнесенных подстанций единой сети, зоны влияния которых частично покрывают друг друга. В их обязанности входит не только регистрировать включившего свою трубку абонента, но и незамедлительно для него передавать связь по эстафете по мере того, как пользователь перемещается между этими зонами.

Из этого вытекает необходимость достаточно плотного размещения ретрансляционных центров зачастую с поправкой на условия ландшафта: урбанистическая

среда, насыщенная железобетоном, силовыми кабелями и прочими «прелестями» цивилизации, мало способствует установлению качественной связи. За городом — иная проблема, там нет серьезных препятствий для радиотрансляции (за исключением естественных неровностей местности), но низкое количество активных абонентов делает размещение станций «в чистом поле» экономически невыгодным. Это в Западной Европе, где уже практически стерта граница между городом и деревней, пользователи распределяются по территории обслуживания более равномерно. В России подавляющее большинство владельцев сотовых телефонов проживают в десятке крупнейших городов, поэтому и карта уверенного приема сигнала у нас представляет собой жалкое зрелище.

Инфраструктура

Сердце каждой сотовой сети — коммутационный центр, который руководит всей деятельностью системы, от централизованного учета абонентов и ведения их счетов до фактического определения их месторасположения и соответствующей переадресации между локальными рет-

рансляторами. В крупных городах сеть может обслуживаться даже не одним, а несколькими такими центрами, работающими либо параллельно друг другу, либо с разделением сервисных функций. Так или иначе, но список клиентов в рамках каждой сети всегда один для избежания путаницы.

Надо заметить, что любой абонент сотовой связи обладает уникальным идентификатором, причем стандарт GSM предусматривает, что такая уникальность имеет не внутрисетевой, а глобальный характер, то есть получая при заключении договора свой собственный ключ (реализованный на SIM-карте, речь о которой пойдет ниже), пользователь может быть уверен, что нигде в мире нет такого же. Таким образом, подделка своей личности в GSM-сетях практически невозможна.

Вообще-то стандарт предусматривает такой же единственный в своем роде идентификатор и для каждой телефонной трубки, что должно было бы стать надежной преградой на пути кражи телефонов и торговли ворованной аппаратурой, но далеко не все операторы добросовестно выполняют работу по отслеживанию этих номеров.



Никель-кадмиевые батареи можно узнать по характерной маркировке NiCd. Это самый распространенный, а также наиболее дешевый тип аккумуляторов. Хотя используемый для их изготовления металл кадмий довольно вреден для здоровья людей, при эксплуатации его свойства никак себя не проявляют и вызывают сложности только во время переработки отслуживших свой срок батарей. Никогда не выбрасывайте NiCd-элементы в обычный мусоропровод! Никель-кадмиевые батареи громоздки и тяжелы, поэтому новое поколение мобильных телефонов, в которые их уже не устанавливают, так радикально отличаются от предыдущего своими небольшими размерами и легким весом. Такие аккумуляторы быстро заряжаются, но вместе с тем подвержены и скорой потере заряда, даже если они не используются, а просто хранятся в заряженном состоянии. Впрочем, при обычной работе, когда телефон включен круглосуточно, батарея просто не успеет разрядиться сама по себе.

Физические параметры передачи и проблемы

Сети GSM относятся к так называемому второму поколению сотовой связи и основываются на цифровом способе передачи информации. Используемые диапазоны радиочастот обратно пропорциональны мощности приемников и передатчиков. Современная тенденция направлена в сторону постоянного повышения частоты вещания (на сегодня фактическим стандартом GSM-связи является 1800 МГц, но новое поколение мобильных устройств, скорее всего, окончательно перешагнет через этот барьер), поэтому следует ожидать снижения мощности телефонов и сокращения потребляемой ими электроэнергии. С другой стороны, сужается зона покрытия отдельно-го ретранслятора.

Устройство телефона

Что скрывается в недрах телефонной трубки? Как ни странно, ничего



такого, что могло бы потрясти наше воображение.

Устройство сотового телефона очень просто. Основными узлами являются сама трубка (приемопередатчик), SIM-карта, аккумуляторная батарея (или блок батарей), а также управляющее программное обеспечение.

Трубка

Та частота, которая присутствует в названии стандарта (например, 1800 МГц), является скорее условной величиной, потому что приемник и передатчик трубки задей-

вуют целую полосу частот, в рамках которой каждый активный пользователь получает свой конкретный канал связи. Что интересно, в отличие от обычной проводной связи сотовая трубка использует такую возможность цифровой передачи, как дискретный асинхронный режим, то есть информация передается своего рода «пакетами» в строго определенном порядке. Их длительность, а также продолжительность пауз между такими «микросекансами»



настолько мала, что у абонента складывается впечатление, как будто он разговаривает в реальном времени.

Кроме передающего узла, на телефонной трубке устанавливаются клавиатура и дисплей. Иногда сенсорный экран полностью заменяет собой кнопки набора и меню, однако такие решения встречаются очень и очень редко. Зато в целом дисплеи за последние годы сделали прогрессивный шаг вперед. Вначале они были сугубо алфавитно-цифровыми устройствами, то есть содержали несколько рядов литерных матриц, при помощи которых можно было вывести на экран буквы алфавита, цифры и еще дюжину наиболее распространенных символов типа «собачки» или амперсанда. Теперь же все выпускаемые трубки оснащаются полноценным графическим дисплеем, который хотя и в низком разрешении, но позволяет задействовать графический интерфейс пользователя и даже поддерживать те несложные игрушки, которые часто добавляют в программ-

Никель-металлогидридные аккумуляторы помечаются аббревиатурой NiMH. Их отличают более компактная форма и меньший вес. Во время зарядки им свойственно сильно нагреваться, поэтому в их конструкцию входят специальные температурные датчики. Кроме того, само время, необходимое на зарядку никель-металлогидридного аккумулятора, заметно выше, чем у никель-кадмиевых элементов. В чем же тогда их преимущество, помимо размера и веса? Дело в том, что батареи NiMH в гораздо меньшей степени подвержены воздействию так называемого эффекта памяти. Вероятно, вы уже сталкивались с ним, если использовали аккумуляторы для любой переносной техники. По мере эксплуатации полезная емкость батареи постепенно снижается и время ее работы становится все короче и короче, если заряжать ее, не разрядив предварительно до конца, и не проводить специальных «тренировочных» циклов. Активному веществу батарей свойственно подвергаться кристаллизации, в результате чего отдельные частички состава соединяются с соседними, растут, в то время как их полезная площадь уменьшается. Так, никель-металлогидридные аккумуляторы намного более терпимы к своему состоянию перед зарядкой, в то время как для никель-кадмиевых рекомендуется использовать специальные зарядные устройства с возможностью предварительного разряда. Впрочем, у этого удобства есть и обратная сторона: срок жизни NiMH (количество полных циклов заряда/разряда) короче, чем у предыдущего типа, а стоят они несколько дороже.

ное обеспечение телефона. Кроме того, уже существуют модели с цветными экранами, которые смотрятся очень мило (правда, аккумуляторы при этом они не жалуют).

SIM-карта

Без установленной SIM-карты любой мобильный телефон является не более чем мертвой железкой. Именно эта карточка флэш-памяти содержит в себе все необходимые данные для идентификации аппарата в рамках той или иной сотовой сети. SIM-карты выпускаются операторами мобильной связи и выдаются на руки абонентам при заключении договора. Однако не следует думать, что каждый провайдер связи волен зачислять в память SIM-карты информацию по собственному усмотрению. Нет, ее номенклатура и содержимое жестко стандартизированы правилами GSM, благодаря чему каждый человек на земном шаре, пользующийся услугами сотовой связи, имеет свой собственный уникальный идентификатор, который нельзя заменить или подделать.



Самые прогрессивные аккумуляторы вчерашнего дня работают на **литий-ионном** (Li-ion) принципе. Батареи такого типа наиболее компактны и удобны в использовании. Кроме того, «эффект памяти» им вообще чужд: вы можете ставить их на зарядку когда угодно и в любом состоянии; как только батарея полностью зарядится, устройство выключится само по себе благодаря встроенному датчику уровня заряда. Негативных особенностей у литий-ионных аккумуляторов только две: во-первых, хранить их следует в заряженном состоянии (не забывая при этом, что они подвержены хоть небольшой, но саморазрядке), а, во-вторых, цена на Li-ion пока высока даже по сравнению с никель-металлогидридными батареями.

В соответствии с заложенными в карту данными центры связи отслеживают перемещения абонента, при необходимости «передавая» клиента друг другу или же вообще переводя его в состояние роуминга.

Важным следствием унификации SIM-карт стала их взаимозаменяемость. Другими словами, карта и телефон существуют как бы независимо друг от друга; вы можете иметь на руках набор SIM-карт различных операторов связи (например, это удобно при регулярном перемещении по разным странам) и по мере надобности менять их одну на другую. Или же, наоборот, можно купить новый телефонный аппарат и вставить в него SIM-карту из старого, не перезаключая при этом договор с оператором связи. Как и все твердотельные флэш-устройства, карта является энергонезависимым накопителем и не теряет заложенных в нее данных, даже будучи вынутой из трубки. Кстати, в SIM-карте есть области памяти, доступные пользователю. Так, например, в нее можно заносить свою личную телефонную книгу.

Аккумулятор

Мобильные телефоны используют для своей работы такие же аккумуляторные батареи, как и любая другая портативная техника. Речь, конечно, идет не о форм-факторе батареек, на которые не существует единого стандарта (они не являются взаимозаменяемыми не только для телефонов разных производителей, но и зачастую даже у различных моделей одной и той же фирмы), а о физическом принципе действия и химическом составе активного вещества. Оттого, к какому именно типу относится тот или иной аккумулятор, будет зависеть его срок жизни, удобство использования и, в не меньшей степени, цена.

Сегодня на рынке представлено три основных типа аккумуляторов — никель-кадмиевые, никель-металлогидридные и литий-ионные. От применения старых свинцово-

держакших батарей отказались уже практически все производители, а появляющиеся время от времени новые разработки на основе полимерных материалов пока не нашли широкого применения.

Программное обеспечение

Последний элемент архитектуры сотовой трубки — это используемое в ней программное обеспечение (не

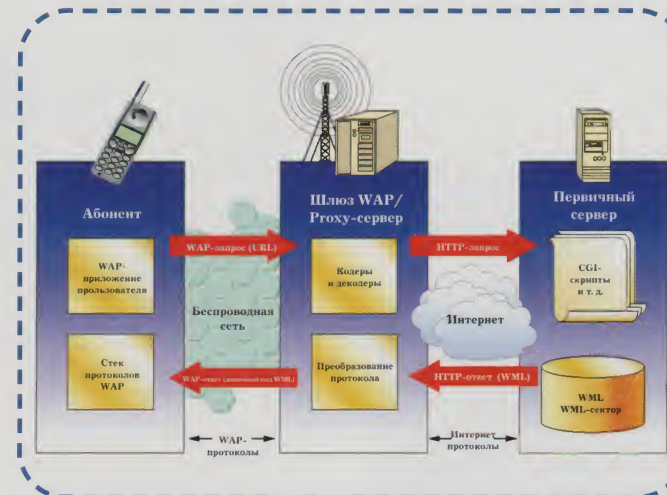
вооруженными паяльниками и программаторами энтузиастами... Самый банальный случай «ручного апгрейда» телефона — это русификация тех моделей, в ПО которых русское меню заложено не было. Более сложный вариант — активация тех возможностей, которые в данной версии не предусмотрены, но имеются в старших. Объявления о таких услугах можно встретить и в Интернете, и в прессе. Однако будьте бдительны: переделанный телефон у вас, скорее всего, откажутся принять на ремонт в гарантийной мастерской, а риск потери работоспособности здесь намного выше, чем в том же примере с модемами. Воистину проще запомнить, что означает дюжина-другая английских заголовков меню пользователя, чем выбрасывать телефон стоимостью в сотню-другую долларов!

SMS

SMS (Short Message Service, служба коротких сообщений) — это тот самый «коготок», которым сотовая связь накрепко увязла в мире компьютеров. В принципе SMS пред-

назначается для того, чтобы придать мобильному телефону функции пейджера, — возможность приема и отправки коротких текстовых посланий (да-да, ряд современных пейджеров способен работать в одностороннем режиме). Первоначально операторы сотовой связи не практиковали работу с SMS, но по мере перехода на стандарт GSM этот сервис вошел в число стандартной номенклатуры услуг, предлагаемой клиентам. Примечателен тот факт, что первое сообщение было послано именно с компьютера.

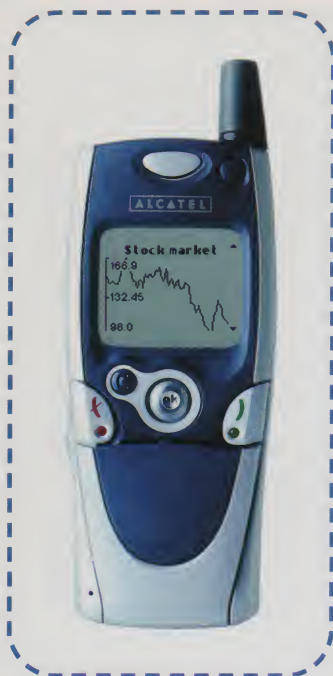
Стандартный объем SMS-сообщения составляет всего 160 байт, что при отсутствии поддержки Unicode вынуждает пользоваться стандартным английским набором символов. Для набора SMS-сообщения непосредственно с телефонной трубки задействуется стандартная клавиатура аппарата, где за некоторыми цифровыми клавишами



связанное с реализацией SIM-карты и вообще независимое от конкретного провайдера GSM-услуг). На первый взгляд может показаться, что написание и установка софта — забота производителей телефона и пользователей не касается никак. Однако на практике это не так просто. Дело в том, что ПЗУ мобильного аппарата так же легко подвергается «перепрошивке», как, скажем, и память модема. Если учесть при этом, что зачастую функциональность более дорогих и более дешевых моделей телефонов одного и того же производителя отличается исключительно версиями программного обеспечения, то становится понятным, какие возможности открываются перед

Литий-полимерные аккумуляторы (Li-Pol) — новое слово в литиевой технологии. Сегодня они пользуются малой популярностью по сравнению с остальными типами батарей и, как любой новый продукт на рынке, стоят очень дорого. С одной стороны, эта разновидность батарей обладает сравнительно малым числом циклов заряда/разряда, но с другой — технология их производства допускает изготовление аккумуляторов, обладающих различными геометрическими формами. Они могут быть очень тонкими по толщине или наоборот и способны заполнить любое свободное место в устройстве. В настоящий момент, когда фирмы-производители стремятся выпускать все более компактные и в то же время многофункциональные мобильные аппараты, подобная технология, вне всякого сомнения, будет востребована и займет широкий сегмент рынка.





закреплены, помимо самой цифры и набора литер, символы и знаки препинания. Полученные послания хранятся в памяти мобильного телефона, а исходящие накапливаются на терминалах конечного сервис-центра до тех пор, пока номер их адресата не зарегистрируется в данной конкретной сети либо не истечет максимальный срок ожидания.

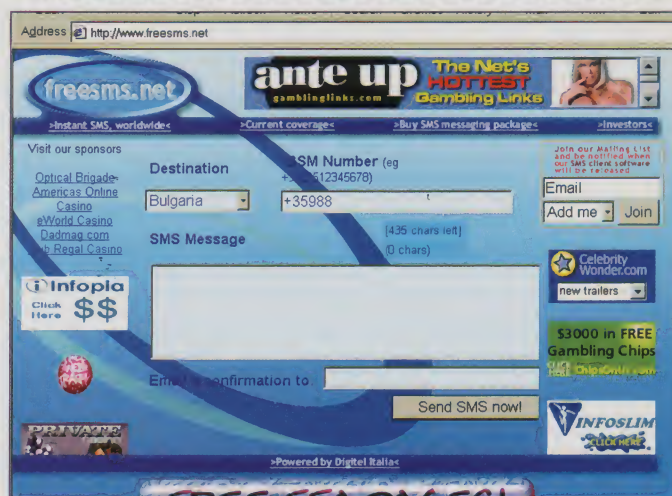
Сообщения, отправленные с персональных компьютеров, составляют едва ли не половину мирового трафика SMS. Для того чтобы от-

править свое послание, вы можете либо использовать соответствующую службу на Web-сайте оператора связи адресата (любая уважающая себя компания, предоставляющая услуги сотовой связи, предусматривает такую возможность, причем бесплатную), либо обратиться к помощи так называемых SMS-порталов (например, www.freessms.net или сервиса, встроенного в Интернет-пейджер ICQ). Последние постараются транслировать оставленные вами сообщения во внутреннюю сеть конкретного оператора. Наконец, существует и такая возможность, как переадресация на ваш мобильный телефон поступающей по электронной почте корреспонденции (заметьте, что технически выполняема и обратная операция).

Роуминг

При всей своей масштабности, устойчивости и «прозрачности» сетям GSM никогда не удалось бы стать по-настоящему глобальным стандартом мобильной связи, если бы не заложенная в спецификацию технологии схема автоматического роуминга. В идеале клиент какого-либо провайдера мобильной связи вообще не должен заботиться о тех зонах, на которые распространяется действие его основного сервисного центра: при переезде из города в город или из страны в страну телефонный аппарат автоматически должен определить, какие GSM-сети доступны в новом регионе, и зарегистрироваться в одной из них на правах гостя. При этом номер аба-

Начало этого года ознаменовалось почти коллективным уходом с рынка ряда ведущих производителей мобильных телефонов, заводы которых были размещены в Европе и США. Причина — низкая конкурентоспособность по сравнению с менее качественной, но гораздо более дешевой техникой, производимой в Юго-Восточной Азии. Именно этот регион является на сегодняшний день наиболее быстро развивающимся в свете роста сотовых сетей. Неудивительно, что не особо отягощенные капиталами жители Индонезии или Малайзии предпочитают аппараты, собранные на их же фабриках. Вот и пришлось бывшим лидерам отрасли спешно продавать права на свои торговые марки и лицензии на свои новейшие разработки конкурентам с Востока и удаляться в другие сферы деятельности, где еще ценятся наукоемкие решения.



нента остается прежним, как будто он нигде не уезжал из дома.

На практике, конечно, все не так безоблачно. Для уверенного подключения к чужой сети необходимо, чтобы ваш GSM-оператор имел с ней соответствующее соглашение о взаимном предоставлении роуминговых услуг. А дело все в оплате входящих и исходящих звонков. Так как в их обработке в случае роуминга принимают самое непосредственное участие основная и локальная сети, то за установление связи вам придется заплатить операторам обеих сетей. При этом, в случае если речь идет о международном роуминге, цена минуты разговора может подняться весьма ощутимо.

Даже зарегистрировавшись в качестве временного пользователя в чужой GSM-сети, владелец мобильного телефона не получает всех тех прав, которые гарантируются ordinарным пользователям этой сети. В частности, это касается и тех тарифов, по которым будет оплачиваться каждый ваш звонок. Зато в том случае, когда в зоне вашего пребывания действует сразу несколько мобильных сетей, с которыми потенциально возможно установить роуминг (весьма частый

случай для европейских стран, где GSM распространен более широко, чем где бы то ни было в мире), телефонный аппарат сам выберет, к какой из них подключиться. Однако в зависимости от пользовательских

Аккумуляторы мобильных телефонов доставляют головную боль не только владельцам, но и совершенно посторонним, например службам по утилизации мусора. Содержащиеся в батареях соединения металлов не позволяют просто отправлять их в печь вместе с прочим хламом. Краткость периодов между подзарядками вынуждает абонентов либо постоянно иметь под рукой зарядное устройство, либо приобретать запасной аккумулятор. Почему же тогда так медленно движется технический прогресс в этой области?

На самом деле уже сегодня в мире существует достаточно крайне интересных инноваций. К их числу относятся полимерные батареи и предложенные корейскими инженерами мощные солнечные фотоэлементы. А ученые из Израиля предложили делать батарейки вообще из... бумаги! Покрытые специальным составом, ее листки уверенно конкурируют с тяжелыми и экологически вредными аккумуляторами, стоимость же таких «устройств» просто мизерна.

По-видимому, дело в том, что на продаже батарей для своих аппаратов компании-производители по-прежнему получают большой доход, вполне сравнимый с поступлениями от реализации самих телефонов. Взаимная несовместимость аккумуляторов для различных устройств удерживает конкуренцию и ставит пользователя в жесткую зависимость от конкретной фирмы.





настроек телефон может предоставить этот выбор своему хозяину (подразумевается, что в этом случае человек будет руководствоваться соображениями экономии). Существует и третья возможность — ввести в память своей трубки список предпочтительных операторов GSM-связи, но она доступна далеко не на всех аппаратах, да и потом нереально в один присест предусмотреть все варианты подключения.

Альтернативные системы

GSM — не первый и не последний стандарт мобильной сотовой телефонной связи. GSM-сети покрывают не весь земной шар: на-

пример, в странах Дальнего Востока действуют свои собственные технологии и рыночная ниша плотно занята локальными провайдерами услуг и производителями коммуникационного оборудования. Подлинный триумф GSM был показан в Западной Европе (а впоследствии и в Северной, Южной и Восточной). Однако и здесь для победы пришлось переломить упорное сопротивление более старого стандарта DAMPS, который и по сей день продолжает пользоваться значительной популярностью в тех же США. Кстати, в свое время DAMPS успел появиться и в России, где на протяжении нескольких лет был вообще чуть ли не самым распространенным стандартом мобильной связи. В данном случае залогом успеха GSM выступило техническое преимущество, однако, как показал дальнейший опыт, не оно одно.

Именно бурное развитие GSM (равно как и еще не воплощенные окончательно в жизнь планы создания сотовых сетей следующего поколения, основанных на развитии этого стандарта) стало непреодолимым препятствием на пути развития такого, казалось бы, перспективного проекта, как Iridium. Эта система предполагала полное покрытие земного шара зонами уверенного приема, и качество связи абонентов, находящихся на дачном участке под Шатурой и Южном полюсе, не должно было различаться. Для обеспечения работы Iridium предполагалось использовать большое количество спутников связи, что для конечного пользователя выражалось в слишком дорогих тарифах (стоимость минуты разговора в сетях GSM и Iridium отличается, как минимум, на по-



рядок). В результате менее глобальная, но более доступная GSM одержала победу, и гражданское/коммерческое использование технологий Iridium практически прекратилось.

Перспективы развития

На достигнутом останавливаться рано. Мобильная связь стандарта GSM практически исчерпала свой потенциал: скорость передачи в 9600 кбит/с достаточна только для голосового общения, макси-

мум для обмена SMS-сообщениями. А вот неминуемое сращивание сотовой телефонии с Интернетом, в первую очередь с WAP-технологией и всевозможными аспектами электронной коммерции, требует уже совершенно других возможностей. В разработке находится несколько проектов мобильной связи так называемого третьего поколения (GSM при этом считается вторым поколением), но до их внедрения пока далеко. Переходная же технология GPRS, которую можно внедрять, опираясь на имеющиеся GSM-сети, уже вовсю продвигается в различных регионах мира, в том числе и в нашей стране. Основная идея этого стандарта заключается в одновременном использовании нескольких каналов связи в рамках одного и того же соединения между абонентом и оператором. Теоретически GPRS позволяет устанавливать связь со скоростью более 100 кбит/с, а практически достигим уровень раза в три-четыре ниже; однако даже 28 кбит/с — более чем достаточный показатель для WAP-браузеров, работы с электронной почтой и осуществления банковских операций. К сожалению, для подключения к сотовой сети нового поколения нужны соответствующие телефонные трубки, а их на рынке пока намного меньше, чем обычных GSM-устройств, да и цены кусаются. Впрочем, в продаже появляются все больше и больше телефонов, поддерживающих оба стандарта, так что перспективы кажутся самыми обнадеживающими. **MG**

Зачастую техника пытается быть умнее человека. Увы, развитие мобильных телефонов подвело их тоже к этой печальной черте. Не так давно начала распространяться так называемая технология «Т9», которая призвана ускорить ввод SMS-сообщений с клавиатуры мобильной трубки, которая, как вы можете себе представить, в оригинале не очень-то для такой задачи подходит. Суть идеи заключается в том, что в память аппарата заносятся словари, содержащие наиболее часто употребляемые при отсылке коротких сообщений слова, и электронный мозг пытается предугадать во время письма, что именно вы собираетесь ввести.

Что можно сказать? Порой это у телефона получается, чаще — нет (вспомните автоподстановку в текстовых процессорах). Да и словари для каждого языка приходится заводить свои. Правда, объявлено, что работы над созданием русифицированного варианта «Т9» уже успешно завершились, но, учитывая непростую грамматику нашего языка, в успех подобного предприятия верится с трудом.



GeForce 3 — быстрый полет для тяжелых кошечек!

Nick A.Skovov

Компания Leadtek давно делает качественные и быстрые видеокарты на базе чипсетов от nVIDIA. Мы уже писали про новый набор микросхем от GeForce 3. Теперь мы поделимся своими впечатлениями о новой железяке — Leadtek Winfast GeForce 3.

Итак, напомним, чем новоиспеченный суперскоростной чипсет отличается от предыдущей модели. В первую очередь, это, конечно, nfiniteFX Engine, который обеспечивает поддержку почти всех новшеств, отсутствующих в DirectX 8. Кроме того, изменена схема работы с памятью, а функция полноэкранного сглаживания (FSAA) работает намного быстрее. Конвейер рендеринга остался четвёртым, но появилась возможность наложения вдвое большего количества текстур на один пиксел за один проход. Интерфейс памяти — 128 бит с поддержкой DDR SDRAM/SGRAM. В целом все изменения привели к еще большей реалистичности изображения. Увидеть это своими глазами можно пока только в случае использования специальных демопрограмм, сделанных под последнюю модель GeForce.

Между анонсом GeForce и появлением видеокарт прошло больше времени, чем ожидалось. Однако этот факт заставил с нетерпением ждать выхода нового 3D-ускорите-

ля, пожалуй, владельцев лишь очень толстых кошечек. Заплатить за новую видеокарту более \$500 могут не многие пользователи!

Для оценки того, за что же сейчас можно выложить не менее \$300, мы сравнили Leadtek Winfast GeForce 3 с одной из лучших карт на предыдущей версии чипсета Creative GeForce 2 Ultra, которая получила награду «Выбор редакции» в последнем сравнительном тестировании 3D-ускорителей.

В качестве тестового компьютера был взят Intel Pentium III 667 МГц, материнская плата Chaintech 6ATA4 с 256 Мбайт ОЗУ и операционная система Windows 98 SE. На видеокарты была установлена официальная версия драйверов от nVIDIA 12.41 с поддержкой DirectX 8. Тестировали с помощью 3Dmark2001 от MadOnion и Vulpine GL Mark в 32-битном цвете.

Редакция журнала выражает благодарность за предоставленный графический ускоритель компании «Бюрократ».

MS



В исполнении от Leadtek видеокарта оснащена дополнительным видеовыходом и DVI-разъемом для подключения LCD-мониторов.

Технические характеристики

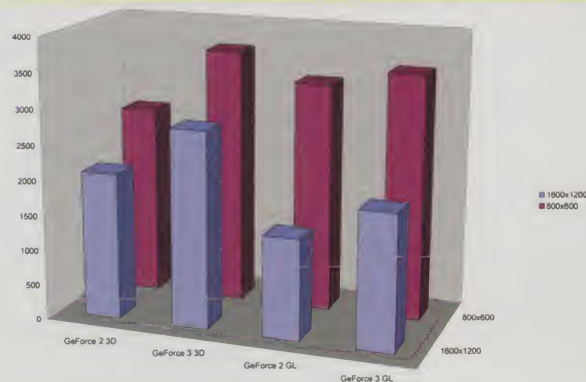
Графический ускоритель	— Leadtek Winfast GeForce 3
Графический процессор	— nVIDIA GeForce 3
Объем памяти	— 64 Мбайт DDR SDRAM
RAMDAC	— 350 МГц
Графический интерфейс	— AGP 2x/4x с поддержкой Fast Writes
Скорость текстурирования	— 3,2 млрд текселов
Пропускная способность памяти	— 7,36 Гбайт/с
Оптимизация и поддержка	— Microsoft DirectX 8 и OpenGL 1.2
TV-выход	— S-video/RCA TV-выход с разрешением до 800x600
DVI-разъем	— разрешение до 1280x1024

DirectX 8 и GeForce 3

Почему функции, заложенные в DirectX 8, и аппаратные возможности GeForce 3 столь близки?

Традиционно существовало большое количество различных видеокарт с отличающимся набором возможностей. Драйверы DirectX создавались с учетом максимального количества разрабатываемых функций. Определенную часть аппаратных функций DirectX брал на себя. Однако те из них, которые производители внедряли в новые модели графических адаптеров, оставались нереализованными.

В настоящее время ситуация изменилась. Карты на базе чипа GeForce захватили большую часть игрового рынка. Требования ко всем видеокартам в плане функциональности существенно возросли. Возникла потребность в реализации ранее незадействованных функций, например рельефного текстурирования. Собственно по этой причине и был разработан DirectX 8. Оценивая высокую скорость нового чипа от nVIDIA, нельзя не отметить существенно лучшее качество картинки.



Как видно из графиков, GeForce 3 действительно быстрее своего оппонента в любом режиме. За счет реализации новых функций благодаря DirectX 8 качество картинки стало еще более реалистичным.

2001 КОМПЬЮТЕРЫ

Дорогие читатели «ПЛ»!

ПЛ — это марка, пользующаяся заслуженным уважением.

Компьютеры — это то, о чем мы пишем.

новое название старого журнала, которое должно обеспечить четкую ассоциацию между популярным изданием и той тематикой, которая освещается на его страницах.

Ничего, кроме его имени не изменится. Нас также будет легко узнать, потому что мы сохранили свое лицо. Наша цель прежняя — высокое качество и максимум полезных и интересных материалов, написанных простым и легким языком.

Приглашаем всех продолжить путешествие в мир информационных технологий и вычислительной техники вместе с нами — самым популярным журналом о компьютерах «ПЛ: Компьютеры»



Sound Blaster Audigy

Компания Creative Labs, законодатель мод в звуке, недавно анонсировала новую серию аудиокарт Sound Blaster Audigy. Что кроется за этим названием и как скоро нам придется раскошелиться, чтобы поменять Sound Blaster Live на более совершенную звуковую плату? А может быть, это и не нужная в домашнем хозяйстве вещь?

Когда в продаже появился первый Sound Blaster Pro, завоевавший рынок и ставший стандартом того времени, он был действительно лучшей звуковой картой для игрового компьютера. С тех пор дальнейшие продукты Creative Labs: SoundBlaster 16, SoundBlaster AWE и, наконец, SoundBlaster Live — остаются лучшим выбором любого игромана. Ждет ли нас очередной хит?

Взглянем на новую линейку звуковых карт. Тут используется передовая, революционная, по словам Creative, технология Audigy Advanced HD. Ее преимущества заметны сразу в нескольких областях.

Во-первых, это высокое качество звука, сравнимое с лучшими системами домашних кинотеатров. Чистый аналоговый звук обеспечивается 24-битным ЦАП, работающим на частоте 96 кГц с соотношением сигнал/шум 100 дБ. Во-вторых, это масса новых функ-

ций эффект-процессора, входящих в стандарт EAX Advanced HD. Новые и улучшенные эффекты включают в себя Multi-Environment (звуковые мультисреды), Environment Morphing (морфинг звуковой среды), Environment Panning (панорамирование звуковой среды), Environment Reflections (отражения звуковой среды) и Environment Filtering (фильтрация звуковой среды). Их реализация с помощью процессора звуковой карты позволит разработчикам игр использовать еще более реалистичные и разнообразные звуки. Кроме того, центральный процессор разгружается от ряда ресурсоемких задач по звуковым расчетам. В-третьих, новые звуковые карты пригодны для профессиональной работы со звуком и совместимы по входам, выходам и формату сигналов со стандартом студийного оборудования AES-EBU.

IEEE-1394

IEEE-1394, или, как его еще называют, FireWire, — это очень быстрая последовательная шина, позволяющая передавать данные со скоростью до 400 Мбит/с. Ввиду того что во многих случаях такая высокая скорость не нужна, а сделать интерфейсную часть для меньшей частоты легче и дешевле, шина для удобства изготовителей устройств поддерживает передачу данных на скоростях 100, 200 и 400 Мбит/с. В ближайшее время появится расширение стандарта, включающее в себя дополнительные скорости — 800 и 1600 Мбит/с.

Стандарт FireWire достаточно гибок: позволяет подключать к компьютеру разнообразное периферийное оборудование, соединять PC и другие устройства между собой, образуя сети, содержащие до 63 компонентов (или до 1023 при использовании мостов).



В новом чипе сохранились все методы декодирования различных сигналов, доступные ранее в EMU10K1, в частности Dolby Digital, DirectSound, DirectSound 3D и прочие.

Новая серия звуковых плат основана на процессоре EMU10K2 с торговым названием Audigy. По производительности новый процессор в четыре раза быстрее предыдущего EMU10K1 и обладает расширенным набором поддерживаемых функций.

Хитрым тактическим ходом, активно рекламируемым компанией, является встроенный в чип Audigy контроллер IEEE-1394. Непонятно, почему этот контроллер анонсируется как SB1394? При этом подчеркивается, что он полностью совместим со стандартом IEEE-1394. Являются ли причиной изменения названия встроенные в стандарт дополнительные расширения или это лишь маркетинговый ход, чтобы еще раз написать «SB» на железке? В любом случае получить в дополнение к звуковой карте, на халяву, еще и контроллер наиболее перспективного интерфейса, с поддержкой которого должно появиться много устройств в ближайшем будущем, будет весьма кстати.

В модельном ряде анонсированы три звуковые карты. Самая навороченная — Sound Blaster Audigy Platinum eX. Основным отличием этой комплектации является специальный модуль Audigy Drive. У него небольшие габариты, и его можно спокойно разместить на столе, чтобы с легкостью управлять звуком и подключать внешние устройства. Audigy Drive со-

единяется с компьютером специальным кабелем. Комплектация Sound Blaster Audigy Platinum отличается только встроенным в 5" отсек модулем Audigy Drive. К обеим версиям Platinum прилагается инфракрасный пульт дистанционного управления.

Более простой и близкий пользователям вариант — Sound Blaster Audigy Player. По аналогии с предыдущей серией SoundBlaster 1024 комплектация Player содержит точно такую же по функциональности звуковую карту, как и Platinum, только без дорогостоящих фенечек. Продаваться она будет в двух компоновках: «X-Gamer» (с набором игр) и «MP3+» (с набором музыкального ПО). Надеемся, что появится удешевленный OEM-вариант, лишенный всех примочек.

Цены, планируемые Creative Labs, как это часто бывает при запуске нового продукта, пока довольно высоки. Самый крутой Sound Blaster Audigy Platinum eX будет стоить \$300, а скромный Sound Blaster Audigy Player «все-го-то» \$100. Остается ждать, что цены вскоре упадут и OEM-версию карты можно будет купить за \$60–70, что совсем неплохо для самой новой прогрессивной звуковой карты!

Однако пройдет некоторое время, прежде чем в очередной версии Direct X появится поддержка всех заявленных производителем функций, и разработчики игр приступят к использованию предоставленных им возможностей. Platinum-версии как были, так и остаются реальными наворотами для звуковых маньяков! **MC**



Петр Давыдов

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

По пальчикам вас и определяют...

Лет пятнадцать назад довелось мне смотреть один замечательный фильм. Мужик там, приходя каждое утро на работу, прикладывал руку к какой-то белой пластине и тут же распознавался по рисунку ладони и отпечаткам пальцев. Потом появились плохие парни, мужика убили, руку отрубили и уже сами приложили ее к сканеру. После чего закономерно оказались в секретной зоне.



Вообще устройства распознавания личности очень интересны. К тому же, как мы знаем из вышеприведенного фильма, весьма надежны. Взламывать оные почему-то никто не берется, негодня предпочитают сразу завладеть различными частями тела тех, кому не повезло иметь биометрический доступ к защищенной информации. Впрочем, вы спросите, какое отношение все это кино имеет к жизни? Просто теперь подобные средства защиты доступны каждому.

Иными словами, если вы не боитесь, что для доступа к секретным данным злоумышленники отрежут вам большой палец правой руки, — почему бы не приобрести новую клавиатуру Cherry? Что, у вас и так Cherry? Нет, такая, да не такая... Только что появившаяся в продаже модель Personal ID Keyboard Singlecore-FPR (G81-12002LDVRB) отличается тем, что в нее встроены самый настоящий сканер отпечатков пальцев и устройство для чтения смарт-карт.

Только представьте: никаких паролей запоминать не нужно, достаточно прислонить палец, и все — вы в системе.



При этом ничто не мешает создать многоуровневую защиту, используя для разграничения доступа одновременно смарт-карту, пароль и отпечатки пальцев. Скажем, нужно вам обеспечить доступ к одной машине сразу несколь-

ким пользователям? Никаких проблем. Записываете на смарт-карту имена пользователей, выдаете каждому по штуке, а для дальнейшей идентификации применяете сканер отпечатков пальцев. И все, никаких проблем.

Кстати, ридер смарт-карт можно использовать не только для защиты информации. Совершенно непонятно, зачем вам это может понадобиться, однако, если отыщете специальный держатель для смарт-карт, будете редактировать с помощью клавиатуры записи на карточке вашего сотового

информации с кредитной карты. Что потом с нею делать — опять же непонятно.

Впрочем, использовать такую игрушку на работе — совсем не так интересно, лучше поставить ее себе дома. В хозяйстве, между прочим, штука очень полезная.

Не хотите вы, скажем, чтобы ваша младшая сестренка играла в Quake по десять часов

рядом, а ее и за уши не оттащишь? Все решается очень просто: назначаете доступ к определенным играм только владельцу ваших отпечатков пальцев, то есть себе — и дело в шляпе. Другой разговор, что игрушки пока новую клавиатуру не поддерживают. Реально



Клавиатуры для PC-совместимых компьютеров совершенствуются год от года. Сперва они были механическими, затем сенсорными. В результате прогресса фирма Cherry создала весьма приличные «клавы» серии G83. И все бы хорошо, но нужно им было выпустить что-то понавороченнее. И вот доблестные разработчики оснастили свою клавиатуру (вы только вдумайтесь!) устройством для чтения смарт-карт и сканером отпечатков пальцев. Встает вопрос — оно вообще кому-нибудь нужно?

телефона. Ничто, правда, не мешает это делать и прямо с телефона, но зато как понтово! Еще можно таким же образом считать

ее дома использовать никак не сможете, но это ведь частности, верно? Зато в каком шоке будут друзья, которые увидят у вас на

столе столь навороченное устройство ввода информации! Наверняка заинтересуются, будут спрашивать, что да как...

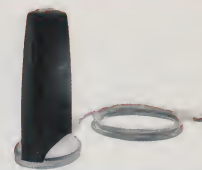
И все бы хорошо, если бы не одно «но». Сканер, встроенный в эту самую клавиатуру, подключается отдельно через параллельный порт. И поэтому, если начать работу в Windows в защищенном режиме, драйверы биометрической идентификации запускаться не будут и компьютером сможет воспользоваться каждый желающий. Причем с помощью этой же самой клавиатуры, которая из супернавороченной и секретной вмиг превратится в самую что ни на есть обычную. Тот же эффект достигается путем простой загрузки с обычной дискетки. Все навороченные охранные меры летят в тартаары.

От чего она и вправду спасет — так это от проникновения в сеть. Ибо в защищенном режиме сетка не подружается. Так что от несанкционированного удаленного доступа Cherry помочь в принципе может. Но вот сохранить данные на вашей одиноко стоящей машине — никогда.

И потом жаль еще, что отпечаток пальца сканируется лишь для предоставления доступа. Куда эффективнее, если бы каждая кнопка была снабжена эдаким миниатюрным сканером. И тогда никто, кроме владельца, на ней уж точно работать не смог бы. Нажимается кнопка чужим пальцем, а компьютер этого вообще не воспринимает... Эх, лепота! Впрочем, не будем загадывать. Достаточно и того, что кадры из старых фильмов наконец-то становятся суровой реальностью. **MG**



ЖЕЛЕЗНЫЕ



В этом месяце производители компьютерного оборудования и комплектующих радуют нас в основном новыми более быстрыми процессорами и записывающими CD-устройствами. Не обошлось и без анонсов передовых моделей 3D-ускорителей. Беспроводные

АОрен разгоняется

Компания АОрен планирует в ближайшее время выпустить новую модель CD-RW-привода, обладающего следующими характеристиками: скорость записи — 24x, перезаписи — 10x. С выходом этой модели она догонит компанию Plectro, которая первой еще в начале лета запустила в продажу CD-RW-устройство со скоростями 24x/10x соответственно. В настоящее время

большинство быстрых моделей CD-RW все еще записывают болванки со скоростью 16x, но ряд фирм уже выпустили устройства 24x. Видимо,

не за горами то время, когда скорость однократной записи сравняется со скоростью чтения и единственной отстающей будет скорость перезаписи многократных CD-RW-дисков, которая, по нашим сведениям, пока не поднялась выше отметки 10x.

Новый 3D-ускоритель... от Intel?

Компания Intel заявила о том, что близится к завершению разработка очередного встраиваемого в чипсеты графического ускорителя. Первое появление нового продукта ожидается в мобильном чипсете i830, который должен появиться к концу 2001 года. Интегрированная видеокарта не является близким «родственником» ни одного из существующих чипсетов — это абсолютно новая разработка Intel. Впоследствии интегрированная графика появится и в чипсете i845 на базе того же продукта.

HP «съедает» Compaq!

Компания Hewlett-Packard приобретает компанию Compaq за \$25 млрд. Сделка была анонсирована в первых числах сентября,



а полное слияние фирм, суммарный доход которых составляет 87 миллиардов долларов, осуществится примерно через год. Ожидается, что это не приведет даже к временным снижениям доходов, хотя полного потенциала объединенная корпорация достигнет не раньше середины 2004 года. Структура компании изменится: теперь она будет состоять из четырех подразделений, 64% которых перейдут в руки HP, а 36% получит Compaq. Отделы графики и печати, компьютерных систем и сервисной службы возглавят руководители HP. Департамент информационных систем под свой контроль возьмет нынешний вице-президент Compaq по продажам.

3G — следующий стандарт?

В Японии появились провайдеры, предоставляющие услуги мобильного доступа к сети 3G — это наиболее навороченный и один из самых перспективных стандартов цифровой мобильной телефонии и передачи данных. Стандартная пропускная способность канала в 3G составляет 384 кбит/с, что позволяет передавать одновремен-



но аудио- и видеoinформацию. Этот стандарт считается более перспективным, чем, например, GRPS. К сожалению, телефонные аппараты 3G пока дороги, так что распространенный в Японии конкурирующий стандарт i-mode пока имеет больше шансов на успех. Кроме того, нельзя не заметить ярко выраженного стремления телефонных компаний опустошить кошельки пользователей, которым придется выкладывать «кругленькую сумму» не только за время разговора, но и за объем передаваемых данных.

Настольные ноутбуки?

Многих пользователей, а особенно владельцев небольших письменных столов и малогабаритных квартир, сильно достали непропорционально большие размеры системных блоков. Ведь внутри практически ничего нет, и более 80% объема остается пустым. Спешим сообщить



Acer TravelMate — ноутбук, сохранивший мобильность, но обросший множеством настольных «примочек».

радостную новость: возможно, в ближайшем будущем появятся настольные ПК в форм-факторе ноутбуков. Например, выпускается все больше системных плат для ноутбуков со стандартными разъемами Socket 370. Пока, к сожалению, не известно, используется ли на этих системных платах стандартная память, но есть надежда, что скоро появится возможность для ее установки. Не стоит забывать, что подобный ноутбук потребляет почти такое же количество электроэнергии, что и настольный компью-

тер. Он быстро сажает встроенные аккумуляторы, поэтому можно с уверенностью утверждать, что эта машина не предназначена для работы в командировках. Следующим шагом будет расчистка места для AGP-видеокарты и «удаление» LCD-экрана. В итоге получится портативный компьютер с возможностью замены всех основных компонентов.

Скоро пойдет в серию?!

Все более популярным у любителей разгона становится жидкостное охлаждение процессоров, микросхем памяти и системных блоков. На этот раз жертвой оверклокеров стала, как нетрудно догадаться, самая последняя разработка nVIDIA — GeForce3. Возжелав



вдоволь поразгонять видеоускоритель, умельцы заменили стандартный радиатор с вентилятором на медный резервуар для жидкостного охлаждения. Для лучшего отвода тепла от кристалла между системой охлаждения и чипом установлен элемент Пельтье. Учитывая количество компонентов системы, нуждающихся в интенсивном охлаждении, можно ожидать, что производители породистых корпусов все-таки выпустят корпус с водяным холодильником в ближайшем будущем.

VIA выпускает новый процессор

Компания VIA выпустила новый процессор для PC — Ezra C3 800A. Как несложно догадаться из названия, чип работает на частоте 800 МГц при частоте FSB 133 МГц. Процессор сделан по

НОВОСТИ

технологии передачи информации богаты и на новинки как в области компьютерных сетей, так и телефонии. И наконец, самое выдающееся событие — «новые русские» (НР) купили Compaq!

0,13-мкм технологии, но о его производительности пока ничего не известно.

LCD-TV-монитор

Все больше компаний планируют встраивать телевизионные приемники в компьютерные LCD-панели.



Это незначительно удорожает монитор, зато теперь «по совместительству» у вас работает телевизор с высоким качеством изображения. Отметим, что цены на рынке бытовой электроники выше, поэтому обычный плоскостельный ТВ стоит больше, чем такой вот гибридный монитор и телевизора.

Новая серия WLAN-продуктов от Compaq

Недавно купленная компания Compaq представила новую линейку недорогих устройств стан-



дарт IEEE-802.11b. Речь идет о PCMCIA-карте для ноутбука ценой около \$130, USB EtherNet-адаптере стоимостью \$120, двух различных по мощности устройствах «точка доступа» (\$500) и дополнительной внешней направленной антенне ценой \$70. Учитывая невысокие цены от столь «породистой» фирмы, следует ожидать еще большего падения цен на продукцию производителей с менее громкими именами.

Новые MP3 CD-проигрыватели

Компания SONICblue выпустила пару новых CD MP3-проигрывателей. Оба новых устройства могут воспроизводить как обычные музыкальные CD-диски, так и диски с записанными на них MP3 и Wav-файлами. Различные форматы перезаписываемых дисков также читаются без проблем. Более дешевое из двух устройств носит полное название Rio Volt SP90 Digital Audio CD Player и стоит всего \$99. При этом оно может работать до 15 ч подряд от двух обычных AAA батареек и имеет буфер на



120 с для защиты от толчков. Более навороченная версия проигрывателя SP250 содержит дополнительный радиоприемник и буфер аж на 8 мин. звучания. Правда, и стоит она на \$80 дороже.

Очередная карта от ATI

All-in-Wonder Radeon 8500DV, новый графический ускоритель от ATI, оснащен не только ТВ-приемником и DVI-выходом, но и постепенно завоевывающим популярность контроллером

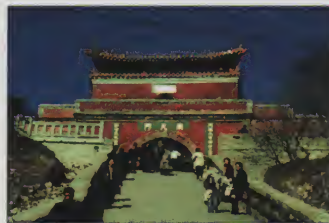


IEEE-1394. Плата позволяет превратить компьютер в самую современную цифровую студию. Специальные программы позволяют использовать компьютер как монтажную студию, обычный видеоматрифон или телевизионную приставку (TV Set Top Box). К ускорителю также прилагается пульт дистанционного управления. На момент выхода карта будет стоить немного дешевле \$500.

Тихо, как на Тайшане

Тайшан — одна из пяти священных гор в Китае высотой более полутора километров, на вершину которой ведет лестница из 6000 ступеней.

Сегодня компания Intel назвала свой новый компьютер в честь этой горы. Taishan — компьютер ближайшего будущего, оснащенный по последнему слову компьютерной техники: высокочастотный процессор Intel Pentium 4 2 ГГц,



Поскольку изображения компьютеров вы видите в нашем журнале постоянно, то для разнообразия мы поместили здесь фотографию последних пяти ворот на пути к вершине горы Тайшан.

практически бесшумный SCSI-винчестер Barracuda от Seagate, DVD-привод, высокоскоростные шины USB 2.0 и FireWire, беспроводной EtherNet. Все управляющие элементы и необходимые разъемы вынесены на переднюю панель 18" LCD-монитора. Компьютер обладает сравнительно небольшими габаритами: объем системного блока менее 6 л. Taishan работает практически бесшумно! **MB**

Homestation — еще один Xbox?

Компания Microsoft, еще не начав толком продавать столь шумно разрекламированную приставку Xbox, уже объявила о своем новом домашнем развлекательном проекте. Устройство Homestation (домашняя станция), по слухам, будет выполнять все функции домашнего аудиовидеокомплекса. Внутри это мощная PC-Xbox-подобная система, способная запускать как PC-, так и Xbox-игры, а также хранить большие объемы информации на встроенном винчестере. Устройство в обязательном порядке будет подключено к сети Internet для автоматических обновлений, загрузки всевозможных дополнений и онлайн-новых покупок.



Pentium 4 вырывается вперед

В целях более быстрого продвижения на рынок процессоров Pentium 4 компания Intel еще больше снизила цены на эти чипы. Теперь младший в модельном ряде процессор Pentium 4 1,3 ГГц стоит почти в два раза дешевле, чем Pentium III 1 ГГц. Таким образом, Intel наглядно показывает, что Pentium'ы III отслужили свое и покупать их нет никакого резона. Другое дело, что массовое производство системных плат под «четвертый пен» еще не началось, поэтому, несмотря на дешевизну кристаллов, с апгрейдом системы лучше подождать.

В результате столь существенного сброса цены на процессоры Intel цены на чипы от AMD находятся сейчас примерно на том же уровне, а не существенно ниже, как было раньше. Например, Pentium 4 1,3 ГГц стоит \$112, а AMD Athlon Thunderbird, работающий на той же частоте, — \$118.

В дополнение к только что описанной нами ценовой политике Intel заявила, что процессоры Pentium III для настольных компьютеров снимаются с производства. К концу этого года Intel перестанет принимать заявки на все модели Pentium III и Celeron'ы с частотой менее 1 ГГц. Так как гигагерцевые «Селероны» останутся единственными процессорами Intel под Socket 370, то следует ожидать снижения предложений системных плат в этой области. Все вышесказанное пока не касается рынка мобильных процессоров.

...Вот тут некоторые считают, что «школа жизни — это школа капитанов!» Утверждение, надо отметить, спорное. Почему именно капитанов? Почему не полковников, например, или, наоборот, прапорщиков? Значал я одного прапорщика, так то был истинный учитель жизни. В том смысле, что каждую известную форму жизни мог научить ходить строем и правильно пользоваться туалетом.

Но в любом случае не оставляет сомнений, что в нашем выдающемся журнале школа

жизни — это школа Краеведов. Потому что писать и читать про игрушки — это все блаженное и невинное детство, а вот Ящик для Мусора — это как раз и есть настоящая жизнь.

Многие тут обвиняют Краеведов, что они, мол, веселые маразматики. А на самом-то деле они мрачные, подавленные ответственностью гуру и пророки! Ну посмотрите, посмотрите вокруг себя, где бы вы сейчас ни находились, и задумайтесь немного... Что, проняло? Да по сравнению с этой вселенской

помойкой наш Ящик для Мусора — детский тренажер, учебный ослабленный вариант! Вроде как вакцина — это ослабленная порция заразы.

Но Краеведы ослабленными быть не хотят и в учебных целях желают всячески совершенствовать свою заразность. А согласно законам Паркинсона-Мэрфи, лучший способ повысить плотность и безысходность бардака — это начать борьбу за прогресс, порядок и реформы...

Интенсификация структуризации уровня качества

Краеведы в борьбе за современный менеджмент



— Г-р-м, — произнес Дух Казакова, осматривая мутным взором подведомственный Ящик. — Плохо живем, товарищи. По старым порядкам живем. Порядочное старье вся наша жизнь.

— А чем плоха порядочность-то? — не понял Третий.

— Тем, что старье! — Дух попытался стукнуть кулаком по трибуне и провалился насквозь, но продолжал вещать откуда-то из-под сцены на манер своего кузена, тени отца Гамлета. — Жизнь должна быть непорядочным новьем! Нельзя, товарищи, идти против закона! Весь мир — бардак, а мы тут что себе позволяем? И журнал опять же... Не думаем мы о старших товарищах, не помогаем им в борьбе за борьбу!

— Круши! Ломай! Жги! Кранты! — оживилась дегенеративная Демоверсия Казакова.

— Ну что ты лаешься по-древнеславянски? — укорил Демоверию Второй Краевед. — Ведь давали же тебе азбуку менеджмента. Ну, маленький, попробуй по-человечески то же самое сказать...

— Ага... — Демоверсия почесал репу, напрягся и с наслаждением завопил: — Структурируй! Системно перестраивай! Оптимизируй! Прогресс!

— Ути умница! — обрадовался Дух. — На тебе новую машинку... Ну, что скажет наша молодежь по теме прогресса, прозорливо обозначенной нашим мудрым руководителем?

— Прогресс! — с готовностью подхватил Етый Краевед, потрясая щеками. — Это звучит гордо! И реклама двигатель Его. Поэтому у меня есть проект...

Квадратно-гнездовая реклама

Нам, Ящику, давно пора повернуться лицом к нуждам народа. Подумайте сами! Сколько накоплено богатейших разработок по гонимому туфты и разглагольствованию ни о чем — и все пропадает втуне.

А между тем братский журнал MG просто задыхается от унылых логичных и осмысленных текстов! Предлагаю использовать нашу недожинную энергию в мирных целях и оказать массированную помощь редакции путем написания статей во все прочие рубрики.

Заодно можно заработать немаленько денег. Действительно, до сих пор журнал писал как-то по старинке: раз у статьи заголовок про какую-то игру, стало быть, и текст должен быть про эту игру. Мы, Краеведы, подобными предрасудками не отягощены. А что это значит? Это значит, что открываются новые горизонты рекламного менеджмента! Квадратно-гнездо-

вая реклама может войти в журнал естественно и непринужденно, времена рекламных блоков уходят в прошлое!

Поясню на примере. Вот как мы раньше рассказывали о широко известной игре Command&Conquer? На Земле две группировки, Global Defense Initiative и Brotherhood of NOD, враждуют, борясь за добычу тибериума. Тибериум — это вещество, вытягивающее из земли все минералы и концентрирующее их в виде кристаллов на поверхности. А надо писать об этой игре иначе: на Земле две группировки, Вилларифа и Вилладжо, враждуют, борясь за добычу тибериума. Тибериум — это такое фейри, которое упало на Землю с метеорита и отмыкает даже самую жирную посуду, благодаря тому что сначала втянуло в себя разнообразные минералы из недр Земли. Концепция понятна?



На будущее я могу подкинуть еще пару идей. Например, говоря про Serious Sam'a, где, как известно, дело происходит в Древнем Египте, просто необходимо упомянуть, что «сфинксу прямо по

кумполу — сделай дью». А в слюшне по очередной Ларе Крофт совершенно естественно вводятся боковины, повествующие о боевых свойствах прокладок и шампуней....

— Джинса! — вскричал престарелый Первый Краевед, очнувшись от застарелой летаргии. — Кроме того, не катит. Несмело, нерадикально. Автор проекта остановился на полпути! Нам нужен качественный прорыв в технологиях! Журнал нового поколения!

— Про поколение — это хорошо сказано, — благосклонно согласился Дух. — Давненько у меня не было прорывов, после которых все по колено...

— Рви! — поощрил докладчика Демоверсия, но под укоризненным взглядом Духа смеялся и поправился: — Ну, эта... интенсифицирую...

Трактат о первичности картинок

Кто вообще вам сказал, что игровой журнал — читают? Это заблуждение, от которого маркетологи масс-медиа XXI века должны избавляться, как от вшей. Наши секретные казаки-дизайнеры давно открыли, что игровой журнал на самом деле — смотрят. Как «Мурзилку». Он есть произведение искусства, наподобие вазы династии Мин, а находящийся внутри текст — пережиток варварских времен всеобщего образования. Вредное наследие замшелых традиций.

Открою вам тайну. Думаете, во всех журналах сперва пишут статью, а потом подбирают иллюстрацию? Как бы не так. Во всех журналах (и мужских, и женских, и автомобильных, и особенно игровых) сперва дизайнеры находят красивые и выразительные картинки



и расставляют их по страницам для создания художественного эффекта. А потом уже редакторы пишут какой-нибудь текст, который к этим картинкам якобы подходит.

Разумеется, случаются казусы. Дизайнеры — люди творческие, скриншота от фотографии или ри-

сунка не отличают. Поэтому в статье, которая якобы должна быть об играх, часто попадают красивые кадры из фильмов или мультфильмов, а также картины известных художников. Но редакторы, в свою очередь, — люди опытные и собаку съели на объяснениях. Вы думаете, что всякие 3D-видеоролики или анимации действительно существуют в современных играх? Ха, разбежались. Просто этими мифами редакторы отмазывают факт попадания в игровую статью картинок постороннего происхождения.

Но это все — половинчатое решение проблемы. Действительно, любой осмысленный текст все же отвлекает покупателя журнала от главного — эстетического наслаждения дизайном. Кроме того, само заблуждение, что текст надо все-

таки читать, сильно мешает полету художественной мысли. Например, нельзя поставить черную подложку или сделать врезки ровно такого цвета, формы и размера, чтобы каждая страница стала шедевром изобразительного искусства.

Поэтому предлагаю раз и навсегда: будем последовательны! Уберем текст вообще! А так как без него страница станет голой и опять же не эстетичной, то будем во всем журнале использовать буквенный наполнитель, созданный генератором случайных чисел (типа «итд1х зп% е клирцзи тяжжой) цук=зщ8»). Такой способ хорош еще и тем, что рано или поздно, по теории вероятности, случайный подбор знаков выдаст такую ошеломляющую мудрость, до которой своими мозгами никто бы не додумался...

— Нет уж! — Дух Казакова вдруг решил проявить консервативность. — Может, для всего остального журнала это и блестящее решение, но для Ящика не годится. У нас тут уровень маразма и энтропии уже абсолютный! Переход к «белому шуму» только повысит осмысленность! Потому что у «белого шума» осмысленность нулевая, а у нас — отрицательная...

— Точно так! — преданно заюлил вокруг Духа Питый Краевед. — Какая мудрость! И кстати, некоторые наши товарищи что-то оторвались от сюрреальности... Перестали ценить дело общего маразма... Мышей не ловят... А у меня тут как раз проект кадровой оптимизации имеется...

Мусорная раскадровка

Задачи, решаемые родным Ящиком, непрерывно растут, ширятся, пучатся и взмываются; а кадровая система оказалась на первобытном уровне. Старик Паркинсон нам бы это не простил! Рост качества требует адекватного ответа!

Короче, для интенсификации, оптимизации и натурализации производственного процесса нам не хватает еще нескольких должностей. Во-первых, явно нужен координатор, который мог бы установить связь с покойным Вождем и Учителем Александром Казаковым. А также заместитель координатора,

который наладил бы общение между координатором и остальными Краеведами. К счастью, на этот предмет у нас есть Демоверсия Александра Казакова и Дух Александра Казакова, каковые, очевидно, являются заместителями Александра Казакова и до такой степени ни в чем не разбираются, что вполне достойны нами руководить!

Но трое Краеведов явно не справляются с ведением вверенных им краев, поэтому необходимо набрать для подтанцовки специальную Техническую Редакцию Поддержки Краеведения в составе ми-

нимум шестнадцати человек, в рамках которой образовать два отдела: отечественный краеведческий отдел, ведающий обширными краями нашей родины, и забугорный краеведческий отдел, ведающий всем, что лежит за границами.

Необходимо также при этой Технической Редакции образовать отдел специальных состояний из пяти-шести человек, которые возьмут на себя нелегкую и утомительную обязанность ездить по разным презентациям, фуршетам и заграничным командировкам, с целью краеизведывать все на месте. В целях самопо-

жертвования я готов предложить себя на роль начальника этого отдела.

После того, как мы таким образом набьем в Ящик две дюжины человек, настанет время подумать об экономии средств. Действительно, зачем нам нужно столько краеведов? Подумайте, как раздуты штаты. Сейчас у нас есть Питый, Етый, Итый, Первый, Третий и Второй, причем по традиции они считаются тремя. Нашему Ящику столько абсолютно не надо. Вообще, после создания в помощь Краеведам упомянутых выше подразделений самих Краеведов можно с чистой совестью сократить...

Уже с середины доклада наивного Питого три старших, матерых Краеведа — Первый, Второй и Третий, переглянувшись, начали тихо подкрадываться к трибуне. При слове «сократить» они одновременно прыгнули в воздух, оскалив клыки и выпустив когти. Какое-то время за трибуной наблюдалась куча-мала, а затем Второй Краевед высунул из-за нее окровавленную морду, рыгнул, облизнулся и доложил:

— Ет-та... Штаты сокращены, Ваше Сиятельство! По собственному желанию и в связи с непросеканием фишки!

— Правда? — удивился Дух. — Жаль... Я так не люблю никого сокращать... Впрочем, передайте-ка мне печенку, печенку я люблю... И вон то ребрышко, для маленького!

— Жрать! Давить! Мочить! — завопил Демоверсия, но тут же исправился самостоятельно: — Дискуссия! Конкуренция! Компетентность!

— Во-во, — согласился Дух и добавил мечтательно: — А про шестнадцать человек он был не так уж неправ... Я бы их служить научил... через обрuch прыгать... [X]

Здравствуйте, дорогие редакция!

Искренне восхищаюсь вашим журналом, не боящимся в это смутное время нести в массы правду о Льве Толстом и его компании. Однако некоторые ваши утверждения можно оспорить, ибо вы, видимо, как-то ошиблись в расчетах. Вот, к примеру, вы пишете, что граф Лев Николаевич в данный момент находится на звезде Толиман, иначе называемой альфой Центавра. С чего вы это взяли? Вряд ли ему после его мнимой смерти вообще пришлось в голову двигаться к созвездию Центавра. Если посмотреть на карту звездного неба, можно увидеть, что Центавр огибает главное созвездие нашего небосвода — Южный Крест. Посудите сами, станет ли отлученный от Православной церкви граф идти в сторону Креста? Сильно в этом сомневаюсь.

И еще одно нехитрое вычисление, не проверяющее вашу теорию. 28 октября 1910 года Лев Толстой вышел из своего имения Ясная Поляна, под Тулой. Всем он сказал, что собирается ехать на Кавказ, однако 7 ноября оказался на станции Астапово, ныне называемой «Лев Толстой», откуда и начал свое путешествие в космос, инсценировав смерть. При этом он преодолел следующий маршрут: от Поляны до Лазарева примерно 32 километра, от Лазарева до Горбачева, где у него была пересадка, еще 39 километров, затем из Горбачева он поехал в Волово, находившееся на расстоянии 62 километра, а потом еще 50 километров до Куликова поля. Последний переезд между Куликовым полем и Астапово — 67 километров. Итого: за 11 дней, то есть 264 часа, граф преодолел 250 километров. Если предположить, что какое-то время он потратил на пересадку в Горбачево, плюс неизвестно, во сколько точно он вышел и во сколько улетел, да еще учтя то, что спал он, видимо, в дороге, получается, что средняя скорость графа Толстого составляет 1 километр в час. Нет никаких оснований считать, что дальше его скорость как-то изменилась. Если вспомнить, что в году 365 дней, а в каждом дне 24 часа, то в год он может продвинуться на 8760 км. Таким образом, за 91 год он мог оказаться лишь на расстоянии 797 160 километров от Земли. Расстояние же от нашей планеты до ближайшей звезды, спутника Толимана Проксимы Центавра, составляет 4,28 световых года, при этом скорость света равна 299 792, 458 километров в секунду, то есть свет проходит за секунду столько, сколько Лев Николаевич за 34 года. Значит, Лев Толстой сможет дойти до Проксимы приблизительно через 391 миллиард 361 миллион 760 тысяч лет. Я надеюсь, все

уже поняли, что он там никак не может находиться в данный момент.

Однако где же тогда сейчас граф Толстой? Даже до ближайших планет Солнечной системы, Венеры и Марса, расстояние от Земли никогда не бывает меньше 40-50 миллионов километров, таким образом, и туда граф добраться еще не успел. А следовательно, он может быть лишь на одном небесном теле, а именно на единственном естественном земном спутнике, Луне. Она расположена на расстоянии 384 400 километров от нас, значит, добраться туда граф мог всего за 43 года и 9 месяцев. Где-то в 1954 году Лев Толстой добрался до места назначения. Как раз в то время, когда ученые в телескопы заметили первого человека на Луне, и началось интенсивное изучение космоса. Вспомнили теории К.Э. Циолковского, привлекли множество виднейших ученых и только 1957 году смогли запустить первый спутник. Я уже не говорю о том, что Юрий Гагарин впервые смог выйти на земную орбиту только в 1961 году, то есть через полвека после Толстого. Ну а уж Луну он посетил еще позже.

Как же Льву Николаевичу удалось совершить это путешествие? Приглядитесь все к той же карте России. Вон она — Ясная Поляна, а вот на расстоянии всего в 100 километров (преодолевается Толстым за

4 с небольшим дня) город Калуга. Где еще в 1903 году Константин Эдуардович Циолковский в результате длительных исследований опубликовал цикл работ, в которых развил фундаментальные принципы космических путешествий. Вы думаете, два этих гения могли жить так близко друг от друга и не общаться? Лично мне совершенно ясно, что Толстой оказался в космосе, желая проверить теорию своего друга Циолковского.

Ну, в общем, я очень надеюсь, что моя информация окажется вам полезной. А с играми в моей жизни все хорошо, в смысле уже доигрался.

С уважением, Дементий Нихтферштейн, профессор-любитель





FLATRON®

МОНИТОРЫ



Выбор
за Вами!



Dina Victoria
(095) 252 2030, 252 2070

Банкос	(095) 128 9022
Сани	(0732) 733 222, 742 148
Инкотрейд	(095) 176 2873
КИТ Компьютер	(095) 152 4749
Ф-Центр	(095) 472 6401
Школа XXI Века	(095) 785 0600
NT Computer	(095) 755 5824
R-Style	(095) 904 1001
Атлантик Компьютерс	(095) 240 2097



АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!
Дай фрицам прикурить!



1C®
ФИРМА «1С»



©2001 1C:Maddox Games

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p>Москва ВЦ «Горбушка», 2 этаж; ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»; ул. М. Бирюзова, влад. 17; ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»; Ленинский пр-т, 62/1, «Кинелобитель»; Ленинский пр-т, д. 6, МГУ; Ореховый бульвар, д. 15, «Галерея Водрулей»; ул. Тверская, д. 8, стр. 1; ул. 2-я Тверская-Ямская, 54; ул. Исаковского, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистская, 3, маг. «Планета»; ул. Старокачаловская, 16; ТД «Перекресток в Северном Бутово»; ул. 8-го Марта, 10; ул. Авиамоторная, 57; Осенний б-р, 7, корп. 2; Б. Строчковский пер., 28/11; ул. Генерала Глаголева, 26; ул. Смоленская, 24-а; ул. Б. Оринька, 19, стр. 2, «Бизнес книга»; ул. Башиловская, 21; 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1; Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высших энергий; ул. Новая Басманная, 31, стр. 1; ул. Ивана Франко, 38, корп. 1; ул. Тверская, 25/9; ул. Нижняя Красносельская, 45, кв. 41; Ленинский проспект, 89; ул. Профсоюзная, д. 128, к. 3; Рязанский пер., 2; ул. Тверская застава, 3; ул. Русовская, 27; ул. Руставели, 1; Савеловский ВКЦ, Б23; ул. Полная, 28; Дом Книги «Молодая Гвардия»; ул. Селезневская, 21;</p>	<p>Университет, 2-й этаж; Зубовский б-р, 17, стр. 1; Савеловский ВКЦ, В13; ул. Земляной Вал, 2/50; м. «Марино», Торговый комплекс, пав. 19; ул. Пятницкая, 59/19, стр. 5; ул. Новослободская, 16; Воронцово поле, 3, стр. 2-4; Ломоносовский пр-т, 23; Зубовский б-р, 17, стр. 1; Савеловский ВКЦ, В27; ул. Земляной вал, 2/50; пр-т 60-летия Октября, 20; Духовской пер., 14; ВВЦ, павильон №1 («Центральный»), 2-й этаж, «Автоматизация»; ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22; Новогиреевская, 4, корп. 1; Каширское шоссе, 56, корп. 1 Алматы ул. Ленина, 25 Астрахань ул. Саушкина, 43, оф. 221; ул. Саушкина, 51 Барнаул ул. Дзюбская, 7 Брянск пр-т Ленина, 31 Великий Новгород Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. «НПС»; ул. Рахманинова, 3, магазин «Слав XX-век»; ул. Псковская, 18 Владивосток ул. Фонтанная, 6; Океанский пр-т, 140, маг. «Академичка» Владимир ул. Дворникова, 11; ул. Дворникова, 10; ул. Б.Московская, 36</p>	<p>Волгоград ул. 39-я Гвардейская; ул. Канунникова, 6 Вологда ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж» Воронеж ул. Ворошилова, 34-50 Геленджик ул. Полежаев, 33, «На Полевой» Горно-Алтайск Пр. Коммунистический, 83 Дзержинск ул. Ленина, 48 Екатеринбург ул. Вайнера, 15-2 Иваново пр. Ленина, 5; пр. Ф. Энгельса, 10, м-н «Союз»; ул. К. Маркса, 42/62, м-н «Орбита» Ижевск ул. М. Горького, 79 Истра ул. Ленина, 23 Йошкар-Ола ул. Зарубина, 35 Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Тухачевского, 22 «а»-102 Киев ул. Терещенковская, 13 Киров ул. Московская, 12 Краснодар ул. Старокубинская, 118, оф. 212, «Софт»; ул. Красная, 43, «Дом книги»; пр-т Чекалова, 17/4 Красноярск ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»</p>	<p>Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан» Липецк ул. Первомайская, д. 78; ул. Космонавтов, 28; Пр. Победы, 21-а, «Электрон» Лысьва ул. Смышляева, 4 Минск ул. Я. Коласа, 1 Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Россия», мкр. 2, д. 23 Нижневартовск ул. Менделеева, 17П Н. Новгород ул. Большая Покровская, 66; ул. Маслякова, д. 5, оф. 7; ул. Горькая, 37; ул. Карла Маркса, 32; ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»; ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор» Новороссийск ул. Советов, 68/36 Новосибирск Красный пр-т, 157/1; Ноябрьск ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»; УДС-121 Оренбург ул. Володарского, 20 Пенза ул. Коммунистическая, 28 Пермь ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»; ул. Курбашева, 38, маг. «Игрушки»;</p>	<p>ул. Луначарского, 58 Петропавловск-Камчатский м/рынок «Спутник», 8 км Псков ул. Металлистов, 13 Пушкин Московский пр-т, 5 Реутов ул. Южная, 10 Рига ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «AND»; ул. Бривибас 39, т/д «B39», SIA «636»; ул. Кр. Барона 25, SIA «636»; ул. Кр. Валдемар, 73; ул. Маскава 357, т/д «DOLE», SIA «636» Ростов-на-Дону ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа» Самара ул. Минурин, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт. С.-Петербург Литовский пр-т, 1, оф. 304; ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»; Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»; Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»; ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж; Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД»; ул. Рубинштейна, 28, Компьютерный супермаркет «АСКОД»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Станке, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; пр. Славы, 5, маг. «MarCom»; пр. Просвещения, 36/141, маг. «MarCom»; ул. Народная, 16, маг. «MarCom»; пр. Большевикова, 3, маг. «MarCom»;</p>	<p>Левашовский пр., 12; Лиговский, 73; Лиговский пр-т, 72, «РентКом» Тамбов ул. Советская, 148/45; ул. Советская, д. 1/4; ул. Милуриная, 1496 Тверь Универмаг «Тверь», 1 этаж Тюмень ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»; ул. Минская, 95 Ульяновск ул. Советская, 19, к. 201 Хабаровск торговый комплекс «Кристалл» Череповец ул. Тимонина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5; ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5; ул. М. Горького, 32; ул. Ленина, 80, офис 6 Шатура ул. Школьная, 15 Электросталь пр. Ленина, КД «Октябрь»; Фрязовское ш., 50; ул. Юбилейная, д. 9, кв. 60 Юбилейный ул. Тихомирова, 1 Южно-Сахалинск ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита» Якутск ул. Аммосова, 18, 3 этаж Ярославль ул. Кирова, 11 Интернет-магазины www.ozon.ru www.bolero.ru</p>
---	--	--	---	--	---

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партис: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Диммио» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Минуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Маслова, 7; «Электроника» ул. Бременская, 12; «Электроника» ул. Соляная, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, 6/8, с. 1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Чернышевская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электронический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жульбинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университет» Джавхарпала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр. 1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОП» Ярецкая ул., д. 19; пр-т Мира, д. 116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.